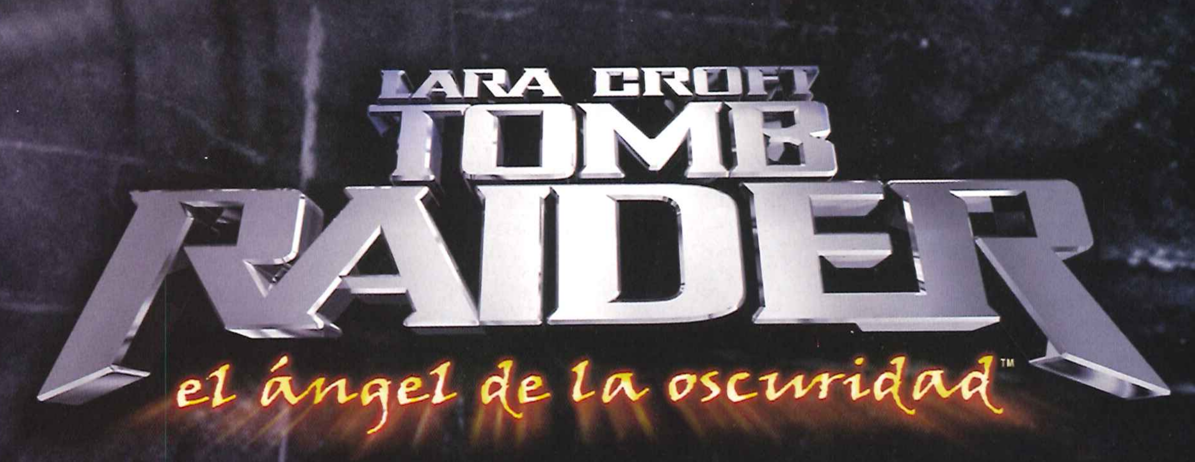

PlayStation®2
Revista Oficial - España
Nº 30 • JULIO 2003 • 6,00 €
6,16 € (Canarias, Ceuta y Melilla)
GUÍA COMPLETA
¡SORTEAMOS 25 JUEGOS!
ENTER THE MATRIX
¡ANALIZAMOS LA NUEVA AVENTURA DE LARA CROFT!
LARA CROFT TOMB RAIDER
el ángel de la oscuridad
¡ÚLTIMA HORA!
¡Sony C.E. presenta su nueva consola portátil PSP!
25 páginas
Todas las novedades
de la mejor feria del videojuego
E3
>Gran Turismo 4
>Metal Gear Solid 3 Snake Eater
>Resident Evil Outbreak
E3 2003
>El Señor De Los Anillos: El Retorno Del Rey
>Final Fantasy XI
>Jak 2: Renegade
>Castlevania: Lament Of Innocence
>FIFA Football 2004
>Ghosthunter
>Medal Of Honor: Rising Sun
>Prince Of Persia The Sands Of Time
>Chaos Legion
¡ESTE MES SORTEAMOS!
25 JUEGOS
Enter The Matrix
+ Altavoces Creative Inspire 2.1
PACK ESPECIAL DVD
Las 20 películas de James Bond en una edición de lujo
60 PADS de Hulk y X-Men
DAREDEVIL
Descubre el mejor DVD del verano
NOVEDADES: CLOCK TOWER 3, STARSKY & HUTCH, EYE TOY, FUTURAMA...
LA ÚNICA REVISTA OFICIAL DE PLAYSTATION®2
INCLUYE UN DVD-ROM EXCLUSIVO CON DEMOS DE PLAYSTATION®2
GRUPO ZETA
00030
8 420565 092005


DISTRIBUIDO POR:
PROEIN
www.proein.com
Av. de Burgos, 16 D. 3º, 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70
EIDOS
INTERACTIVE



Vuelve la diosa de las consolas














SELECT

PS2



<< Marcos García >>

Se ha hecho esperar pero ha merecido la pena. Queríamos serviros en bandeja de plata el juego del verano, la aventura más esperada y deseada de la temporada, el título que va a refrescar e inmortalizar vuestras cálidas noches de verano. ***Tomb Raider El Ángel De La Oscuridad*** por fin está entre nosotros y seréis los primeros en conocer el veredicto sobre la calidad técnica y jugable que atesora el mito lúdico de **Core Design**. Pero **Lara Croft** no es la única protagonista del mes, ya que os espera el reportaje más completo y exhaustivo de la feria más importante del mundo del videojuego. La edición 2003 del E3 de **Los Ángeles** se ha convertido en la más sobresaliente y esperanzadora de los últimos años, con apuestas tan fascinantes como el nuevo *Metal Gear Solid*, el despertar de la saga *Castlevania* en **PS2**, ese sueño motorizado de nombre *Gran Turismo 4*, las posibilidades *On-line* del próximo *FIFA*, una más que prometedora revelación de **Sony C.E.** llamada *Ghosthunter* y una interminable lista con nombres tan ilustres como *Jak II Renegade, Final Fantasy XI* o *Resident Evil Outbreak* por citar algunos. Y para todos aquellos afortunados poseedores de *Enter The Matrix* hemos preparado una guía completa para que podáis llegar hasta el final de la gran creación de **Shiny**.

PlayStation 2
Revista Oficial - España

www.grupozeta.es

GRUPO ZETA

Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejeros: **Josep María Casanovas** y **Serafín Roldán**
Secretario: **José Ramón Franco** Vicesecretario: **Enrique Valverde**
Director Editorial: **Antonio Franco**
Director de Coordinación de Publicaciones y Comunicación: **José Luis Gómez**



Director General de Revistas, Libros y Multimedia: **José Luis García**
Director de Coordinación de Revistas: **Jesús Maraña**

Comité Editorial: **Josep María Casanovas, Antonio Franco, Damián García Pu**
José Luis Gómez, Jesús Maraña, José Oneto y **Jesús Rivasés**

Director General de Finanzas y Control de Gestión: **Conrado Carnal**
Director General de Prensa: **Joan Alegre**
Adjunto al Presidente: **Julio Martínez**

REDACCIÓN
Director de Revistas de Informática: **Luis Jorge García**
Director: **Marcos García Reinoso**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Director de Arte: **Alfonso E. Vinuesa Vidal**
Redacción: **Bruno Sol Nieto** y **Roberto Serrano Martín**
Maquetación: **Belén Díez-España**
Colaboradores: **Lázaro Fernández, Javier Iturrioz, Daniel Rodríguez, Ana Márquez** (edición), **Isabel Garrido** (DVD), **Rafa Notario** (música), **Jorge Martínez** y **José Luis López** (maquetación)
Sistemas Informáticos: **Paloma Rollán**
Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00 E-Mail: **ps2@grupozeta.es**

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA 

Director Gerente de Revistas: **Juan Pescador**
Director Comercial, Marketing y Desarrollo: **Carlos Ramos**

Director de Mensuales y Proyectos: **Damián García Puig**
Adjunta a Gerencia de Revistas: **Ángela Martín**
Gerente de Marketing: **Marisa Casas**
Gerente de Publicidad: **Julián Poveda**
Director de Desarrollo: **Carlos Silgado**
Adjunta a la Dirección de Coordinación de Revistas: **Anabel Rodríguez**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Ángel Aranda**
Dirección de Recursos Humanos: **Joan Buj**
Suscripciones, números atrasados y atención al lector:
91 586 33 00 de 9-14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Zona Centro: **Carlos Rodríguez**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo). C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilb Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich, Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 439 57 51. **Benelux**: Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 99, Fax: 32 2 644 03 95. **Suecia**: Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, 46 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. **Francia**: MSI Mussel Media, Elisabeth Offergelc ris, Tel.: 33 1 42 56 44 22, Fax: 33 1 42 56 44 23. **Italia**: F. Studio di Elisabetta Misson sabetta Missoni, Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40. **Gran Breta** GCA International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 730 66 28. **Portugal**: Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 3 Fax: 351 21 388 32 83. **Suiza**: Intermag, Cordula Nebiker, Basel, Tel.: 41 61 275 46 09 41 61 275 46 10. **USA**: Publicitas Globe Media, John Moncure, New York, Tel.: 1212 50 57, Fax: 1212 599 82 98. **Grecia**: Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maro Tel.: 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. **Japón**: Nikkei International CRC, Hisa hi Matsui, Tokyo, Tel.: 81 3 5259 2681, Fax: 81 3 5259 2679. **Singapore**: Publicitas M Media (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91. **Taiw** Publicitas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736. **Ko** Sinsegi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. **México**: po Prisma, David Nieto Barssé, **México**, Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 36

Fotomecánica: Gamacolor. C/Julián Camarillo 7, 28037 Madrid
Impresión: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 34

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 6,16 Euros.
Depósito Legal: M.50833-2000
Printed in Spain

PlayStation 2 Revista Oficial es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**
Asociación de Revistas de Información ARI

La ÚNICA revista con Demos Jugables

Este mes **10 Demos Jugables**

DVD DEMO [30]

Nada menos que diez demos jugables os ofrecemos este mes. Grandes novedades y clásicos de siempre

DEMOS JUGABLES



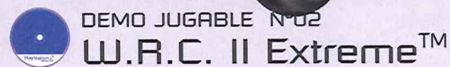


DEMO JUGABLE Nº01

Moto GP 3™

Juega una carrera completa y comprueba la evolución de esta tercera entrega del mejor simulador de *Moto GP* en exclusiva para **PS2**.





DEMO JUGABLE Nº02

W.R.C. II Extreme™

Otro gran simulador de conducción, esta vez centrado en el apasionante Mundial de Rallys.





DEMO JUGABLE Nº03

Shinobi™

El ninja de **Sega** vuelve a la carga. Juega una subfase completa y comprueba sus cualidades.



DEMO JUGABLE Nº04

Conflict Desert Storm™

La campaña «Tormenta del Desierto» se encuentra perfectamente recreada en este título de **SCI**.



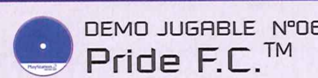


DEMO JUGABLE Nº05

Primal™

Ayuda a **Jennifer** a desmantelar la oscura conspiración que amenaza el mundo de *Primal*.





DEMO JUGABLE Nº06

Pride F.C.™

El campeonato de lucha más salvaje del mundo ya cuenta con su videojuego. Disputa un combate y se testigo de toda su crudeza en nuestra *demo*.



DEMO JUGABLE Nº07

Dynasty Warriors 3™

La tercera entrega de la saga de *arcades* centrados en la época feudal china presenta una mayor jugabilidad y un apartado gráfico mejorado.



DEMO JUGABLE Nº08

Evolution Skateboarding™

El *skate* visto por **Konami**. En esta *demo* tendrás un escenario urbano a tu total disposición para que realices todas las acrobacias imaginables.



DEMO JUGABLE Nº09

Project Eden™

Controla a un equipo de cuatro soldados de elite, cada uno especializado en una disciplina, y logra avanzar a través de una urbe futurista.



DEMO JUGABLE Nº10

Herdy Gerdy™

Ser pastor de unas criaturas tan revoltosas como las de este juego no es nada sencillo. Intenta hacerte con ellas en esta *demo* exclusiva.





VÍDEO-DEMOS

Avances de los futuros éxitos para tu consola

True Crime: Streets Of L.A.™ Uno de los juegos más prometedores del futuro inmediato de **PS2**. Una especie de *GTA* que se desarrolla en localizaciones reales de la ciudad de **Los Ángeles**. En este vídeo verás todo lo que ofrecerá

Resident Evil Online™ La saga *Resident Evil* (*Biohazard* en **Japón**) regresa a **PS2** por la puerta grande. En esta aventura tendrás que cooperar con tres personajes para escapar de *Raccoon City*.



SOCOM: U.S. Navy Seals™ Otro título que se suma a la moda del juego a través de la red. El pionero de **PS2** ofrece una jugabilidad y un control muy sencillos. En su desarrollo, deberás liderar un equipo de fuerzas especiales que cumple diversas misiones de alto riesgo en los lugares más dispares del globo.



Evil Dead: A Fistful Of Bombstick™ Vuelve **Ash**, el protagonista del filme *Posesión Infernal*. En este *arcade* deberás evitar que las fuerzas del más alla tomen el control del planeta.



NOTICIAS

TODA LA ACTUALIDAD DE PS2 AL COMPLETO

El futuro según Sony C.E. ▮ PEGI, nueva regulación para el software de entretenimiento ▮ Rolling ▮ Pistola P99 D2 Light Blaster ▮ SX Superstar

Sony presenta su plataforma portátil

El sistema PSP competirá con GBA a partir de 2004

Basado en el *Universal Media Disc* (UMD), un disco de 1.8 GB desarrollado por **Sony Group** y con una pantalla TFT panorámica, es capaz de reproducir vídeos en formato MPEG4. Según **Ken Kutaragi** será el *walkman* del siglo XXI.

PSP - Características

- Procesador: 32 bits.
- Pantalla: TFT LCD 4,5", (16:9), retroiluminada, (480x272 píxeles).
- CODEC de Vídeo: MPEG4.
- Gráficos: 3D y NURBS.
- Sonido: PCM (altavoces estéreo integrados), salida auriculares, ATRAC, AAC, DSP reconfigurable.
- Batería: Ión Litio recargable.
- Almacenamiento: UMD (Universal Media Disc) un disco de 1.8 GB, de doble capa con tecnología antipiratería. (Foto inferior)
- Lanzamiento: 2004.



SONY C.E.

El futuro según Sony

La compañía está apostando fuerte para ponerse a la cabeza en la tecnología del entretenimiento doméstico

El gigante japonés está invirtiendo cantidades astronómicas en su departamento de Investigación y Desarrollo. Una inversión que está comenzando a dar sus primeros frutos con ambiciosos proyectos. El primero es el sistema **PSX**, que básicamente es una **PlayStation 2** con unas funciones dirigidas a aprovechar al máximo el formato digital, ya sean fotos, música, vídeo, etc. Una de sus características más destacables reside en el grabador DVD, sin olvidar un disco duro de 120 GB, conexión Ethernet y que admite las tarjetas de memoria de **Sony** (utilizadas por ejemplo en las cámaras digitales). Dentro de los anuncios hechos por la compañía, una de las grandes sorpresas ha sido su incorporación, prevista para el próximo año, al mercado de las consolas portátiles. Bajo el nombre **PSP**, **Sony** ha diseñado un dispositivo que además de servir para jugar, también tendrá funciones de **PDA**.

PSX - Características

- Grabador DVD+RW integrado.
- Disco Duro 120 GB.
- Sintonizador TV integrado.
- USB 2.0.
- Puerto Ethernet.
- Ranura para Memory Stick.
- Posición horizontal y vertical.
- Tecnología DRM (Digital Right Management), sistema de protección.
- Compatible con **PS2** y **PSone**.
- Nueva interfaz para el usuario.



El pack estival de Sony

Continuando con la dinámica de poner a la venta atractivos *packs* compuestos por los mejores títulos para **PlayStation 2** y la consola, **Sony** ha preparado una interesante oferta para este verano. En esta ocasión se trata de un pack con el juego ***SOCOM U.S. Navy SEALS*** más los auriculares para disfrutar a tope del juego *On-line*.

FORMULA ONE 2003

Studio Liverpool vuelve a explotar su mejor filón, la Fórmula 1, con un excelente título

Conocidos antes como **Psygnosis**, este grupo de programación vuelve a recrear la atmósfera que rodea la competición de Fórmula 1 en toda su intensidad para **PlayStation 2**. Es el único juego en incoporar los 20 pilotos oficiales, 10 equipos y los 16 circuitos en los que transcurre la temporada. También se incluyen las estrictas reglas que se han impuesto para esta temporada para dar un mayor realismo a cada carrera. **Liverpool Studio** presenta todo este compendio bajo un entorno gráfico que reproduce con riqueza de detalles vehículos, pilotos y trazados. Para rematar la faena, ***Formula One 2003*** cuenta con los comentaristas **Jaime Sornosa** y **Balba G. Camino**.





Durante el juego podrán variar las condiciones atmosféricas de cada carrera.

Resultados Concursos

CONCURSO GTA VICE CITY

GANADORES DE 1 BANDA SONORA, 1 CUBO DE RUBIK, 1 CAMISETA Y 1 GORRA:
- ANTONIO GARCÍA AMENGUAL (MADRID)
- JOSÉ M. TORRES ALONSO (PONTEVEDRA)
- JOSEBA CAMARERO VELSA (VIZCAYA)
- JOSÉ M. GUTIÉRREZ ABASCAL (VALENCIA)
- DOMINGO ESCUDERO MARTÍN (BARCELONA)

GANADORES DE 1 CUBO RUBIK, 1 CAMISETA Y 1 GORRA:
- MANUEL ARJONA SANTIAGO (CÓRDOBA)
- OLIVIER PERERA ARROCHA (LAS PALMAS)
- CARLOS CASO SABAS (BARCELONA)
- JOSÉ POMARES VISIEDO (BARCELONA)
- CARLOS CABALLERO CORTINA (LEÓN)
- MATEO NICOLAU COLL (BALEARES)
- BADAYCO PERERA ARROCHA (LAS PALMAS)
- FCO. JAVIER ARRIBA IDIAQUEZ (VIZCAYA)
- PEDRO DUARTE CARRASCOSA (BADAJOZ)
- JORGE SUÁREZ BURGUILLO (VALENCIA)

CONCURSO HAVEN
- MARÍA JOSÉ MARQUEZ VELASCO (HUELVA)
- JESÚS EMILIO MOLINA MERINO (MADRID)
- JOAQUÍN LÓPEZ GÓMEZ (S. C. TENERIFE)
- HUGO LEVETT-YEATS (MÁLAGA)
- BIENVENIDO REVUELTO SASTRE (BALEARES)
- IBÁN PANDOLFI IRIARTE (GUIPÚZCOA)
- FCO. JAVIER AMORÓS HERNÁNDEZ (ALICANTE)
- DAVID ROMANO ESCOBAR (VIZCAYA)
- PABLO LOZANO ORDÓÑEZ (MADRID)
- DANIEL FARTÓN GARCÍA (ASTURIAS)
- JUAN M. LORENZO JORGE (S. C. TENERIFE)
- TOMÁS GÓMEZ GAVILÁN (JAÉN)
- JORGE LATORRE LA CALLE (SORIA)
- JUAN C. CASADO RODRÍGUEZ (MÁLAGA)
- SHIRLEY MORÁN ISAMBADE (BARCELONA)
- MIGUEL ANGEL DE LOS RÍOS PINO (CÓRDOBA)
- JESÚS MANUEL PRIETO GONZALO (MADRID)
- ALBERTO FERNÁNDEZ MARTÍN (BARCELONA)
- SANTIAGO ALVAREZ GARCÍA (MADRID)
- LUCIA SANTOS RODRÍGUEZ (VALENCIA)

CONCURSO VIRTUA TENNIS 2

GANADORES DE 1 JUEGO Y 1 CHAQUETA:
- RAIMUNDO SIERRA FIDALGO (LEÓN)
- JESÚS EMILIO MOLINA MERINO (MADRID)
- EDUARDO SERRANO PÉREZ (BARCELONA)

GANADORES DE 1 JUEGO:
- ANTONIO MONTERO GARCÍA (BARCELONA)
- ANTONIO SÁNCHEZ PÉREZ (GRAN CANARIA)
- CARLOS GUZMÁN TUGAS (BARCELONA)
- ARKAIZ VIÑASTRE GARCÍA (ÁLAVA)
- JOAQUÍN LÓPEZ GÓMEZ (S. C. TENERIFE)
- LUIS CASTRO FERNÁNDEZ (GERONA)
- BELÉN GALVÁN GARCÍA (TARRAGONA)
- POL CRUZ COROMINA (GERONA)
- JUAN MANUEL GARCÍA BURGOS (CÓRDOBA)
- RODRIGO CABALLERO GARCÍA (BURGOS)
- RAÚL CALVO EMBID (ZARAGOZA)
- RAÚL GARCÍA FERNÁNDEZ (MADRID)
- GERARDO MARTÍN ARROYO (BARCELONA)
- JUAN CARLOS MORÁN DÍAZ (ZARAGOZA)
- DAVID MOLINA PAZOS (SEVILLA)
- MANUEL CASTRO PEREDA (MADRID)
- OLEGARIO MARTÍNEZ MARTÍNEZ (BARCELONA)

PEGI

Nueva regulación para el software de entretenimiento

El sistema aDeSe ha sido sustituido por un nuevo código europeo para regular los videojuegos

El nuevo sistema pretende dar una información más fidedigna del contenido de cada producto para que el consumidor decida correctamente cuáles son los más adecuados para cada edad. Las principales diferencias respecto al anterior código de **aDeSe** son la incorporación de más edades intermedias (3 años, 7+ años, 12+ años, 16+ años y 18+ años) y la inclusión de una serie de iconos que describen los contenidos del juego en seis categorías diferentes. **PEGI** (*Pan European Game Information*) es el nombre que ha adoptado este código, cuya validez se extiende a 16 países dentro de la Comunidad Europea (a excepción de **Alemania**) además de **Noruega** y **Suiza**. Una iniciativa excelente para terminar con la polémica que persigue a esta industria desde hace tiempo.


VIOLENCIA



PALABROTAS


TERROR


SEXO O DESNUDOS


DROGAS


DISCRIMINACIÓN

12+

EDAD

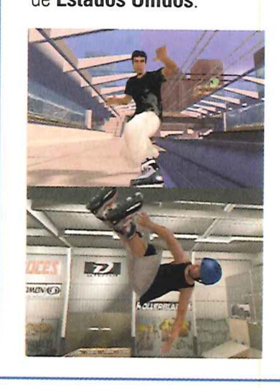
El **PEGI** cuenta con seis categorías con las que se pretenden abarcar todos los contenidos a tener en cuenta para permitir al usuario decidir para qué edad es apropiado o no un determinado juego.

PROEIN

Rolling

Diviértete con el skate en tu PlayStation 2

SCI se ha decantado por el *skate* en línea para su último título. El jugador se pondrá en la piel de un reconocido patinador de este estilo, afrontando pruebas extremas para hacerse un hueco entre las estrellas, realizando más de 250 trucos diferentes en 10 escenarios callejeros y 4 torneos reales de **Estados Unidos**.



HEREDEROS DE NOSTROMO

Pistola P99 D2 Light Blaster

Logic 3 presenta una pistola dentro de su gama de periféricos para PS2

Los *shoot'em-up* de pistola son sinónimo de diversión, sobre todo cuando se cuenta con el periférico adecuado. **Logic 3** ha diseñado una pistola que se adapta de una manera increíble a las exigencias de cualquier título de este género para **PlayStation 2**. Puede conectarse a través del puerto USB o por el método más tradicional en la ranura del mando. También incorpora un *pad* direccional (ideal para la serie *Gun Survivor* o el reciente *Resident Evil Dead Aim*), efecto de retroceso, sensor óptico para una mayor precisión y un pedal para funciones especiales. Entre sus posibles configuraciones hay un modo de disparo y recarga automáticos. La pistola incluye un cable AV con adaptador *G-Con*.



ACCLAIM

SX Superstar

Al comprar el juego podrás participar en el sorteo de una fantástica moto de KTM

El 30 de junio sale a la venta ***SX Superstar*** a 29,95 Euros. Un juego en el que se recrea la vida de un piloto de SX, compitiendo contra 24 pilotos en 16 circuitos diferentes, y con una banda sonora de lujo. Entre todos los compradores del juego se sorteará una moto **KTM SX** de 125 C.C. Las bases del concurso se encuentran dentro del juego. Podrán participar los usuarios que envíen sus respuestas entre el 4 de julio y el 15 de agosto.







Forum
BARCELONA
2004
CUANDO ESTÁS SALVANDO TU PESCUEZO
DEL EJÉRCITO DE LA MUERTE
CON UN LANZALLAMAS EN UNA MANO
Y UNA MANDÍBULA DE ACERO EN LA OTRA,
CON LA BARBARIDAD DEL RAYMAN 3,
TODO LO DEMÁS
TE PARECERÁ UN JUEGO.
NOKIA
RAYMAN 3
motogp
PUZZLE BOBBLE
CRASH BANDICOOT
SIBERIAN STRIKE
www.juegos.movistar.com
A color. Con sonido. Con una definición espectacular. Con movimientos reales, muchas opciones, niveles. Y para colmo, metido en tu móvil. Para que juegues cuando y donde te de la gana. Sin importarte un pepino el resto del mundo. Descárgate desde tu NOKIA 3510i los nuevos videojuegos en MoviStar e-moción. Una barbaridad.
Nuevos videojuegos en MoviStar e moción. Descárgatelos.
Telefónica
MoviStar
Precio de descarga 3€. ©2003 IN-FUSIO - Crash Bandicoot and related characters are (tm) and © of Universal Interactive, Inc. All Rights Reserved.



A continuación contamos todo lo necesario para acceder al juego On-line a través de PlayStation 2

Rey de redes

La cuenta atrás ha concluido. Prepárate para conocer el apasionante universo del juego On-line.

El próximo 25 de Junio se pondrá a la venta el adaptador de banda ancha para **PlayStation 2**, lo que significa la entrada de la consola más vendida del momento en un universo que la reclamaba a gritos. La plataforma lúdica por excelencia contará ahora con posibilidades *On-line*, lo que significa que las opciones multijugador crecerán exponencialmente. A partir de ahora, todos los que posean un contrato con una compañía proveedora de **Internet** a alta velocidad, ya sea ADSL (**Telefónica**, **Wanadoo**, etc.), Cable (**ONO**, **Madritel**) o Satélite (**CSD**, **Vía Digital**) podrán participar en partidas con usuarios de cualquier parte del globo. La forma de pago, aparte de la factura de la línea contratada, dependerá del título en cuestión. En la mayoría de ellos el desembolso al hacerte con el juego será suficiente para jugar en red durante un tiempo ilimitado, pero en otros (como *Everquest Adventures* o *Final Fantasy XI*), se requerirá una pequeña cuota mensual para acceder. Aparte de jugar, podremos utilizar la consola para acceder a *Central Station*, una especie de cuartel general donde podremos encontrar toda la información que necesitemos sobre el servicio, noticias y próximos lanzamientos. Además, todo apunta a que en un futuro no demasiado lejano aparecerá un navegador que nos permitirá circular por **Internet** como si de un **PC** se tratase.

<SOCOM será el primer título que nos permitirá jugar a través de la red>

TIPOS DE CONEXIÓN

Conexión directa, mediante un cable de red desde tu módem cable o ADSL al adaptador de red.

Conexión con *Router*, enchufando un cable de red desde el dispositivo al adaptador de red.

Conexión compartida a **Internet**, a través de una tarjeta de red instalada en tu ordenador.

¿QUÉ NECESITO PARA CONECTARME A LA RED?.

Para acceder al universo de juego en red a través de **PS2** necesitarás la consola, el adaptador de red, el disco de acceso que se vende junto a él, una tarjeta de memoria, un contrato con un proveedor de banda ancha y un dispositivo de red como un módem ADSL, un módem cable o un *router*.

LOS TÍTULOS QUE PODREMOS DISFRUTAR A TRAVÉS DE LA RED

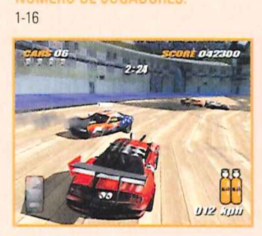
TÍTULO: SOCOM: U.S. Navy Seals 2
DESARROLLADOR: Zipper Interactive
GÉNERO: Shooter
NÚMERO DE JUGADORES: 1-16



TÍTULO: Hardware: Online Arenas
DESARROLLADOR: Sony C.E.E.
GÉNERO: Arcade
NÚMERO DE JUGADORES: 1-16



TÍTULO: Destruction Derby Arenas
DESARROLLADOR: Studio 33
GÉNERO: Conducción
NÚMERO DE JUGADORES: 1-16



TÍTULO: Syphon Filter: The Omega Strain
DESARROLLADOR: Sony C.E.A.
GÉNERO: Acción
NÚMERO DE JUGADORES: 1-4



TÍTULO: Gran Turismo 4
DESARROLLADOR: Polyphony Digital
GÉNERO: Conducción
NÚMERO DE JUGADORES: 1-4



TÍTULO: Everquest Online Adventures
DESARROLLADOR: Sony Online
GÉNERO: MMORPG
NÚMERO DE JUGADORES: 1-Infinito



TÍTULO: Final Fantasy XI
DESARROLLADOR: Square Enix
GÉNERO: MMORPG
NÚMERO DE JUGADORES: 1-Infinito



TÍTULO: FIFA 2004
DESARROLLADOR: EA Sports
GÉNERO: Deportivo
NÚMERO DE JUGADORES: Por confirmar



> TÚ
PUEDES
ESTAR
AQUÍ

> adidas
TE ACERCA A TUS SUEÑOS

>
>
> www.adidas.es/futbol

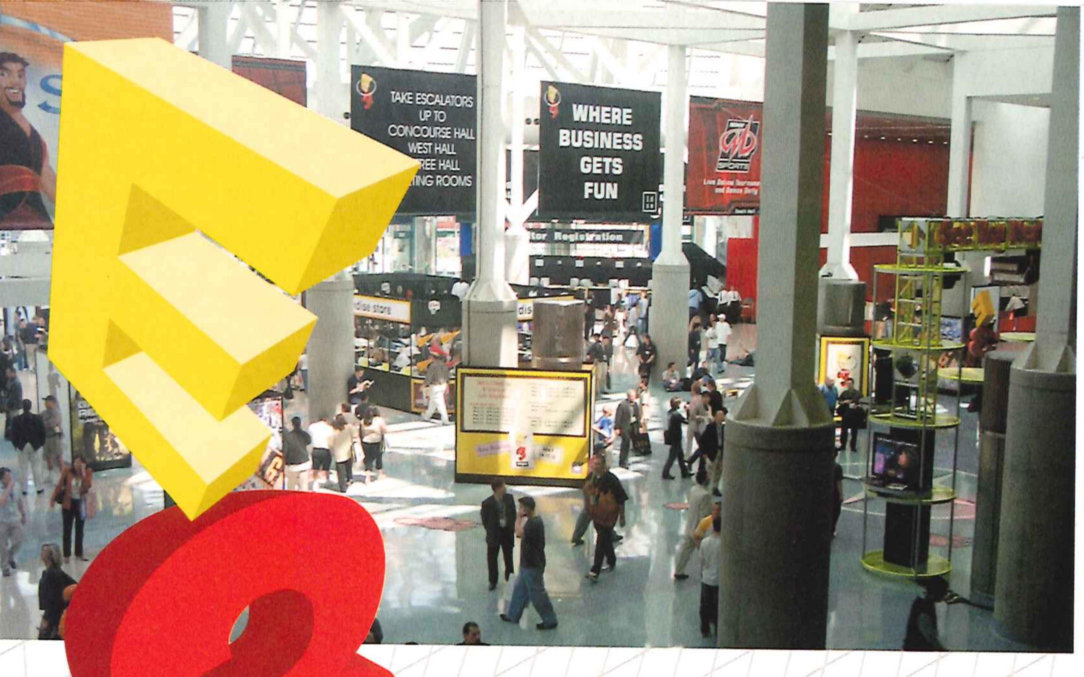


> Compra calzado de fútbol o fútbol sala adidas y participarás en el sorteo de:
> ***UNA ESTANCIA DE 2 DIAS CON***
> ***LA SELECCIÓN ESPAÑOLA DE FÚTBOL****
> Entrenar, comer, charlar... Vive al 100% la Selección
> Si eres menor de 14 años ***¡ESTÁS CONVOCADO!***

*Promoción válida hasta el 31 de Octubre de 2003. Bases depositadas ante notario.



FOREVER SPORT





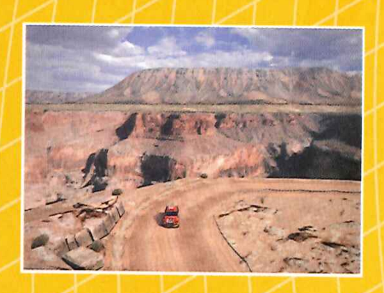


E3 Electronic En expo

La feria más importante del sector del videojuego vivió la mejor entrega de los últimos cinco años. Fuera cual fuera el stand visitado, nos sorprendimos ante la gran calidad de todos los productos. Sin duda, se prepara un año apasionante.

>Gran Turismo 4

Regresa el referente dentro de los simuladores de conducción

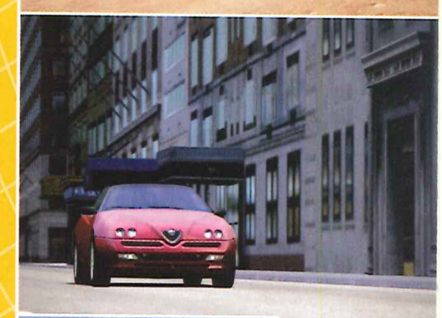


e3 PS2ro Para muchos, las carreras de coches son más que un deporte, son un estilo de vida. Pensando en ello, **Polyphony Digital** sigue ofreciéndonos juego tras juego una experiencia automovilística perfecta, gracias a su profundo estudio de esta especialidad y que les ha llevado a crear los mejores y más aclamados títulos de este popular género.

En ***Gran Turismo 4*** han intentado implementar un estilo de carrera aún más auténtico incorporando tipos de conducción real en los coches controlados por la máquina, así como una sucesión de características nuevas que le hacen aún más apetecible. Ahora podremos conducir más de 500 vehículos diferentes por circuitos que parecen más reales que los de su antecesor. Así, podremos ver las calles de **Nueva York**, claramente representadas por **Times Square**; **Nevada**, donde correremos en el Gran Cañón del Colorado; o el circuito de *Tsukuba* en **Japón**, lugar donde el equipo de programación ha realizado las pruebas y capturas de movimiento necesarias para dotar al juego de una conducción más real.

Gran Turismo 4 aparte de incluir nuevos modos de juego (como el que nos permite utilizar coches usados para comprarlos más baratos, y que nos darán bastantes problemas), nos sorprenderá con la opción de juego *On-line* mediante el Adaptador de Red de Banda Ancha, para poder enfrentarnos con usuarios de otros países.







Los coches y circuitos están mucho más detallados.



por <Bruno Sol> y <Antonio Greppi>

S U M A R I O

2003

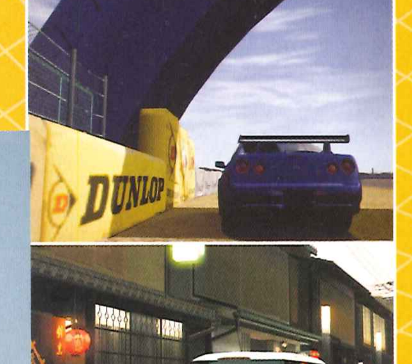
tertainment Expo

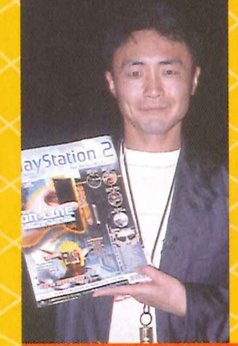
sony c.e.

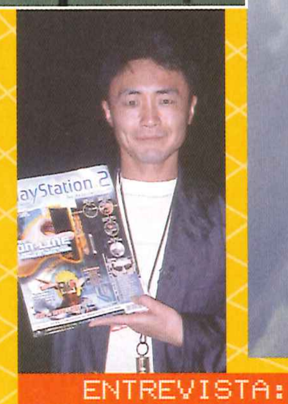


La presentación exclusiva a la prensa ofrecía 20 máquinas en red para juego multijugador.















<Los escenarios de esta nueva entrega son mucho más espectaculares>

ENTREVISTA: KAZUNORI YAMAGUCHI (PRESIDENTE DE POLYPHONY DIGITAL)

PS2 R.O.: ¿Qué mejoras ofrece ***GT4*** respecto a su antecesor para **PlayStation 2**?

K.Y.: Además de la notable mejora a nivel gráfico gracias al cambio de motor de programación, se ha mejorado la física de los coches haciéndola aún más real. Además, ahora los circuitos son mucho más grandes, no sólo en tamaño, sino en distancia de dibujo en pantalla.

PS2 R.O.: ¿Cómo logran crear juegos de coches tan divertidos?

K.Y.: Conducir es divertido, y a todos los miembros del equipo nos gusta hacerlo. Nos lo pasamos muy bien en las sesiones de captura en el circuito de *Tsukuba* (**Japón**) y eso luego se nota.

PS2 RO: ¿Cuánta gente ha intervenido en la realización de ***Gran Turismo 4***?

KY: El equipo completo lo componen unas setenta personas y llevamos casi tres años trabajando en el desarrollo del juego.

PS2 RO: ¿Cuántos coches estarán disponibles en ***Gran Turismo 4***?

KY: Ahora se podrán conducir casi 500 coches, algunos de ellos clásicos. Es posible que también incluyamos Concept Cars como en GT Concept, pero todavía estamos en negociaciones.

PS2 RO: Hace tiempo salió el rumor de una máquina recreativa de *Gran Turismo*. ¿Qué pasó con aquella idea?

KY: Más de una vez se nos ha pasado por la cabeza hacer una. De todos modos, sólo cuando podamos hacer una máquina lo suficientemente realista nos lo plantearemos de verdad.

PS2 RO: ¿**Polyphony** sólo va a hacer juegos de coches? ¿No buscan otros géneros?

KY: Personalmente me gustaría. No en vano, los conocimientos de la máquina que hemos adquirido en estos años, podrían servirnos.

PS2 RO: ¿Para cuándo un circuito en **España**?

KY: Quizá os llevéis una sorpresa con ***GT4***. A mí me gustó mucho, cuando estuve en **Barcelona**, la subida a **Sant Cugat** por la montaña. ¿Quién sabe? A lo mejor podríamos hacer un circuito...

Amplitude

La secuela de **Frequency** ofrece una nueva aventura musical que nos permitirá mezclar y remezclar conocidas canciones de diversos artistas a través de veinte niveles de lo más psicodélicos.



Dog's Life

Este simulador canino nos permitirá ponernos en la piel de un perro que se enfrentará a diferentes situaciones de la vida diaria. Gráficamente está muy cuidado y su desarrollo resulta muy divertido.



My Street

Los aficionados a los juegos tipo *Mario Party* quedarán encantados con este divertido título que engloba algunos de los minijuegos más alocados que hemos podido ver.



Esto Es Fútbol 2004

La nueva entrega del simulador futbolístico de **Sony C.E.** ofrecerá jugadores, árbitros y entrenadores más realistas, así como terrenos de juego mucho más detallados.

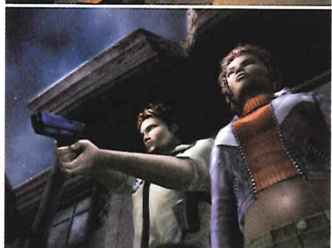


>Ghosthunter

Los autores de Primal te invitan a vivir una auténtica pesadilla



Los grotescos seres de Ghosthunter poco tienen que ver con los entrañables zombis de Medievil.







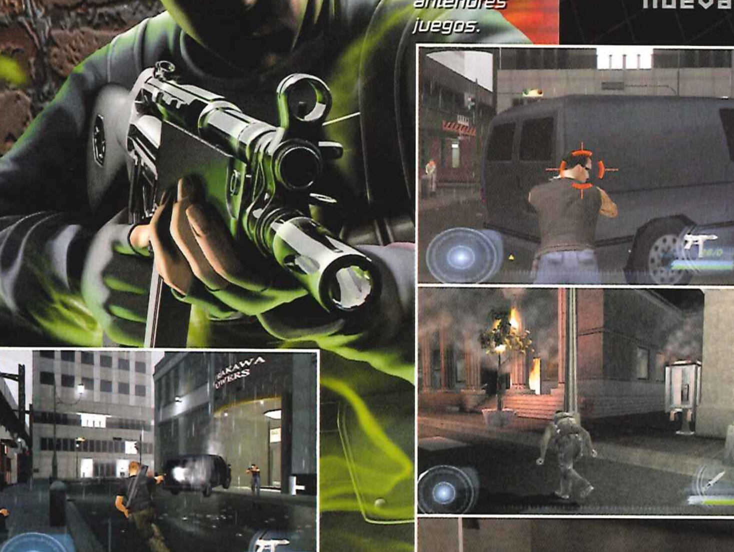
e3 PS2ro

Calificado por sus creadores como la evolución del *Survival Horror*, un «horror sin rostro», ***Ghosthunter*** es la producción más oscura realizada hasta la fecha por **SCEE Cambridge**. Música desequilibrante y una continua sensación de desasosiego acompañan al jugador por caserones deshabitados, mientras resuelve *puzzles* y contacta con sus antiguos huéspedes, seres fantasmales y poco hospitalarios. Cada uno arrastra tras de sí una terrible historia que deberás descubrir y, llegado el caso, la diplomacia dará paso al enfrentamiento directo con armas de gran calibre. La veda del fantasma se abrirá en invierno. Sus frías noches serán el marco ideal para disfrutar de ***Ghosthunter***.

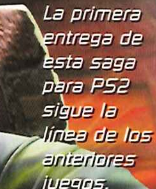
<El sonido aterrador cumple un papel crucial en Ghosthunter>

>Syphon Filter: Omega Strain

Nuevas aventuras para PS2



La primera entrega de esta saga para PS2 sigue la línea de los anteriores juegos.



e3 PS2ro

El nuevo equipo de desarrollo de **Sony América, Foster City Studio**, ha sido el encargado de llevar a **PS2** las nuevas aventuras de **Gabe Logan** en su misión de acabar con el virus *Syphon Filter*. En este episodio, que comienza justo donde terminaba el anterior de **PSone**, nos enfrentaremos a 17 emocionantes misiones donde emplearemos las armas más modernas por todo el globo terráqueo. Desde **Yemen** a **Toronto** nos las veremos con los más peligrosos terroristas, ya sea solos o en modo *On-line* (una de las grandes novedades de esta entrega). Además, los gráficos han sido mejorados notablemente, tanto en los personajes como en los escenarios.

NOKIA 3300

Déjate llevar

Nuevo Nokia Music Phone con reproductor de MP3. Elige tu música preferida y déjate llevar.

Reproductor de música para archivos MP3 y AAC.
Archivos de música que funcionan como tonos de llamada.
Tonos reales.
Radio FM estéreo.
Grabadora digital.
Mensajería multimedia.
Juegos Java™.

Club NOKIA

Únete y disfruta todas sus ventajas entrando en www.nokia.es/clubnokia

www.nokia.es



ENTREVISTA:



CHRIS DEERING (CEO DE SONY COMPUTER ENTERTAINMENT EUROPE)

PS2 R.O.: ¿Qué puede aportar **PlayStation 2** en este nuevo **E3**?
CD: **PS2** ofrece nuevos modos de juego y una diversidad de experiencias muy grande gracias a su elevado número de usuarios. Juegos como *Jak II, Gran Turismo 4* o periféricos como *Eye Toy* nos sitúan a la cabeza del *software* de entretenimiento.
PS2 R.O.: ¿Cuándo comienza a funcionar el servicio *On-line* en **Europa** para **PS2**?
CD: Estamos acabando de preparar el servidor europeo. En **Reino Unido** empieza a primeros de junio, mientras que en **Alemania**, **Francia** y **España** comenzará a finales de mes.
PS2 R.O.: ¿Cuál va a ser la estrategia de **Sony** respecto a los servicios *On-line*?
CD: Estamos preparando una comunidad muy interesante, que aportará servicios extra al jugador. Como *rankings, chat,* envío de imágenes... Además, podremos ofrecer servicios en exclusiva como *FIFA Online*, únicamente para **PlayStation 2**.
PS2 R.O.: ¿Qué nos puede contar de la portátil **PSP**? ¿Su precio aproximado?
CD: **PSP** va a permitir disfrutar de la experiencia que todos tenemos en nuestros televisores con **PS2** en un entorno portátil y con una calidad excepcional. Su disco de 1,8 GB va a permitir ofrecer juegos de alta calidad para todos. Respecto al precio, todavía no se ha concretado y aunque será algo más caro que las portátiles de gama baja, estará muy ajustado.
PS2 R.O.: ¿**PSP** es una **PSone** aún más portátil o es otra cosa?
CD: Para nada. Su arquitectura es completamente diferente a la de **PSone**. No tiene nada que ver. Además, tendrá conectividad con **PS2**, aunque se trate de una máquina primordialmente portátil.
PS2 R.O.: ¿Llegará a **Europa** la **PS2** mejorada, anunciada para **Japón** y **USA**?
CD: Aún no se sabe. Es una evolución lógica de **PS2** que no aporta nada excepcionalmente novedoso, así que dependerá de la gestión de la producción actual de las máquinas europeas.

>Everquest Online Adventures

La versión PAL presentará nuevas mejoras respecto al original



Podrás formar equipo con gente de otros países...

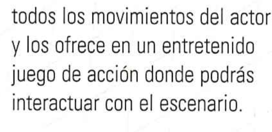


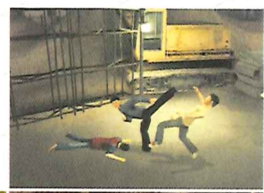
e3 PS2ro Así nos lo aseguraron en **Sony Online Ent.**, donde se trabaja a destajo en la versión **PS2** del *RPG On-line* más popular del planeta. A lo largo de sus 500 kilómetros cuadrados de mapeado, y tras elegir una de las 6 profesiones, podrás unirte a tres amigos en una increíble aventura con todos los elementos clásicos del género.

>Rise To Honor

Jet Li se pasa a las consolas

e3 PS2ro El conocido actor chino **Jet Li**, especializado en artes marciales, y protagonista de películas como *El Único* o *El Beso Del Dragón*, se pasa al mundo de las consolas en esta nueva producción de **Sony C.E.**.El equipo de desarrollo ha capturado en *motion capture* todos los movimientos del actor y los ofrece en un entretenido juego de acción donde podrás interactuar con el escenario.





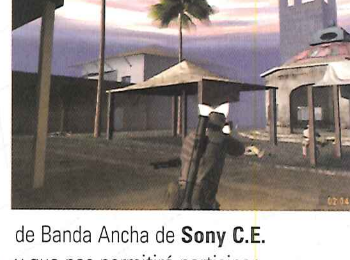


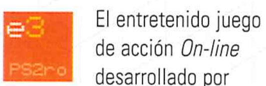
Se ha recreado a Jet Li de manera perfecta.

>SOCOM II

Nuevas aventuras On-line

e3 PS2ro El entretenido juego de acción *On-line* desarrollado por **Zipper Interactive** pronto dispondrá de una secuela donde las fuerzas especiales de los **Estados Unidos**, los *Seals*,se enfrentarán a nuevas misiones que podrás compartir con tus amigos mediante el Adaptador de Banda Ancha de **Sony C.E.** y que nos permitirá participar en más de 20 nuevas zonas de batalla con 30 armas reales. Los gráficos de las zonas de combate han mejorado mucho, representando zonas reales.







El apartado gráfico es ahora más realista y perfecto.

>Ratchet & Clank 2

La nueva entrega de este divertido juego ofrece muchas novedades

Una de las grandes novedades son los nuevos mundos esféricos.

e3 PS2ro La más importante de todas las novedades de la segunda entrega de las aventuras de *Ratchet & Clank* es la inclusión de mundos esféricos donde deberemos desplazarnos por hasta 20 planetas distintos. Además, se ha incorporado un sistema de mejora de armas, puntos de experiencia para el personaje y «arenas de gladiadores» donde el héroe se enfrentará a cientos de enemigos.

The Sims Bustin' Out

En su segunda entrega para consola, *The Sims* nos permitirá salir de casa para conocer nuevas localizaciones y personajes, e incluirá un modo para 2 jugadores. Llegará en 2004.



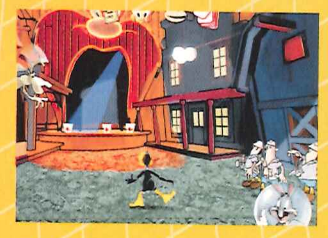
Harry Potter: Quidditch W. Cup

Los fanáticos del aprendiz de mago podrán cumplir uno de sus sueños: participar en una liga de *Quidditch*. Elige equipo entre las 4 Casas de **Hogwarts** y prepárate para volar...



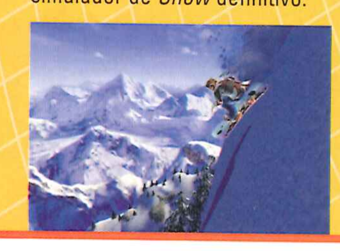
Looney Tunes Back In Action

Basado en una película de próxima aparición, este *arcade* de plataformas te permitirá meterte en el pellejo del **Pato Lucas** o **Bugs Bunny** a lo largo de seis delirantes escenarios.



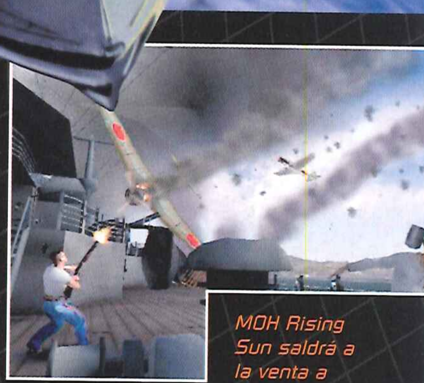
SSX 3

Prepárate para deslizarte montaña abajo por donde tú quieras, sin que ninguna pista delimite tus movimientos... Tras dos años de desarrollo, **EA** parece haber conseguido el simulador de *Snow* definitivo.



>Medal Of Honor: Rising Sun

Combate al ejército imperial japonés en aguas del Pacífico



<Revive el frente del Pacífico desde el ataque de Pearl Harbor a la conquista de Guadalcanal>



e3 PS2ro Un pequeño cine con sonido *Dolby Pro-Logic II* acogía la presentación de ***Rising Sun***, el primer *Medal Of Honor* inspirado en el frente del Pacífico. Ante la atónita mirada del público, la gente de **EALA** hizo una demostración en vivo de la primera misión del juego, que se desarrolla en pleno ataque nipón a **Pearl Harbor**. A bordo de uno de los barcos atacados por los *Zeros* japoneses, el jugador vivirá una claustrofóbica huida por pasillos incendiados hasta alcanzar la cubierta e iniciar desde allí la caza de *Zeros* con ametralladoras pesadas. Si la escena del desembarco en **Normandía** del primer *MOH* de **PS2** os impresionó, el hundimiento del *SS Arizona* os dejará sin palabras (y sin tímpanos, gracias al atronador sonido). Una vez más, **EALA** ha contado con la ayuda del Capitán retirado **Dale Dye** y la *Congressional Medal Of Honor Society* para imprimir a este *shooter* en primera persona el mayor realismo posible. Podréis disfrutar de la experiencia solos o con un amigo en modo Cooperativo.



MOH Rising Sun saldrá a la venta a finales de año.





>James Bond 007: Everything Or Nothing

Distinta perspectiva, la acción imparable de siempre...

e3 PS2ro La nueva aventura de **Bond** abandona la vista en primera persona de sus anteriores reencarnaciones en **PS2** por una cámara subjetiva con la que será posible apreciar mejor las nuevas y espectaculares habilidades de **007**, como descolgarse por las paredes, mientras combate cuerpo a cuerpo y desarma a sus enemigos, al más puro estilo *Dead To Rights*. Llegará aquí en Otoño...



En esta nueva misión, Bond demostrará que es todo un hombre de acción.

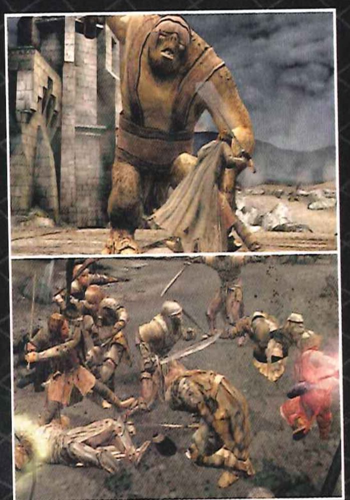
>LOTR: The Return Of The King

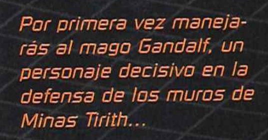
Acompaña a Aragorn en la batalla decisiva por la Tierra Media

<La trilogía de J.R.R. Tolkien llega a su fin...>



e3 PS2ro La épica adaptación cinematográfica de la trilogía de **Tolkien** llegará a su fin estas navidades, y con ella este juego, fiel reflejo de lo que veremos en la pantalla de cine. Al igual que el original literario, el videojuego de **EA** nos permitirá participar en la batalla por la defensa de Minas *Tirith*, y en el último y más peligroso tramo del viaje de **Frodo** y **Sam** en el Monte del Destino. Respecto a ***Las Dos Torres***, el número de personajes jugables ha aumentado de tres a ocho, incluyendo a **Gandalf**, **Sam** y **Frodo**, y se ha incluido un nuevo modo Cooperativo para dos jugadores. De nuevo se ha vuelto a contar con todo el equipo de la película, incluyendo el reparto original y la música de **Howard Shore**, para reproducir en **PlayStation 2** toda la magnitud visual de la película. Los doce escenarios que compondrán el juego están sacados directamente del libro y la película: Minas *Tirith*, los campos de *Pelennor*, los Caminos de los Muertos o La Puerta Negra. ¿Estará también el paso de **Cirith Ungol** y su peculiar inquilina, **Ella-Laraña**? Para saberlo tendréis que esperar hasta finales de este año.





Por primera vez manejarás al mago Gandalf, un personaje decisivo en la defensa de los muros de Minas Tirith...

> FIFA Soccer 2004

EA Sports prepara el mejor FIFA de los últimos tiempos...

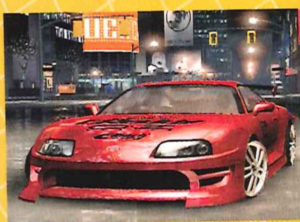




e3 PS2ro Pese a que no llegará a las tiendas hasta noviembre, en **EA Sports** ya tenían preparada una *demo* que muestra a las claras las virtudes de ***FIFA Soccer 2004***, entre las que se encontrará juego *On-line*. Aún más jugable que su predecesor, contará con un nuevo modo Carrera, *corners* y lanzamientos de falta mejorados, 700 equipos (incluyendo la segunda división española), torneos con gente de todo el planeta vía *On-line*, uniformes que se manchan y se arrugan con el sudor, 5 estadios españoles...

Need For Speed Underground

La fiebre del *tuning* se fusiona con la saga *NFS* para lograr un impresionante *arcade* de conducción callejera con 12 coches licenciados de *Toyota, Subaru, Mitsubishi...*



Bionicle

Los guerreros *Toa* de **Lego** se estrenan en **PS2** con un juego de acción en el que no faltarán los *puzzles*. **Argonaut Games** firma este juego, destinado al mercado navideño.



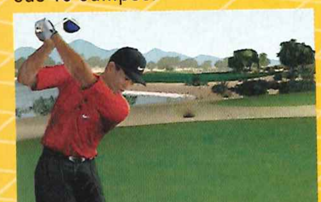
NBA Live 2004

El simulador de *basket* por excelencia da un gigantesco salto cualitativo en cuanto a animación y mecánica de juego. Fue una de las grandes sensaciones del **E3**.



Tiger Woods PGA Tour 2004

Crea tu propio golfista y compite *On-line* con otros jugadores. Inscribe tu nombre en el *ranking* de ganancias o simplemente disfruta «golfeando» en sus 19 campos.





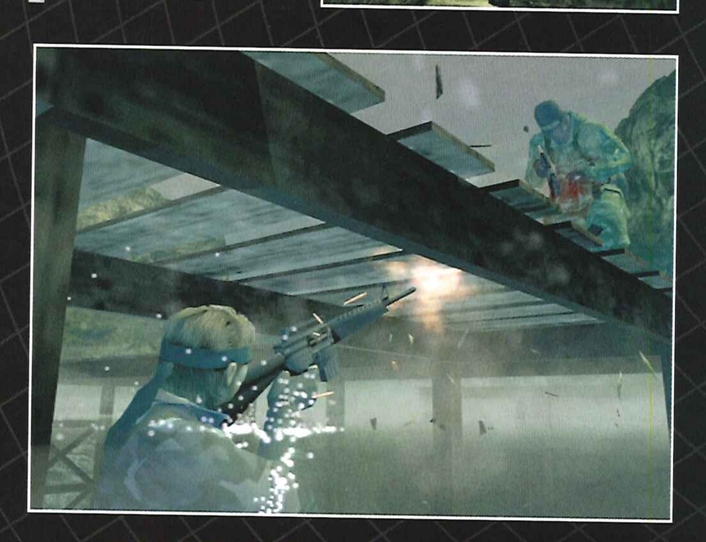
Cuanto más aprietes el botón, más acercará Snake el cuchillo al cuello de su rehén. Podrás matarlo o asustarle para lograr información...

La jungla es la antesala a algo muy grande que Kojima no ha desvelado aún...

>Metal Gear Solid 3: Snake Eater

Kojima reinventa la franquicia MGS con una sorprendente precuela que nos lleva a los años 60, en plena guerra fría.

e3 PS2ro El plato fuerte del evento **pre-E3** organizado por **Konami** en la Biblioteca Pública de **Los Ángeles** fue la presentación, por parte de **Hideo Kojima**, de un vídeo de 15 minutos de duración de ***MGS 3: Snake Eater***. **Kojima** regresa a los años 60, a la confrontación **EE.UU.-URSS**, y devuelve a **Solid Snake** a la jungla; su elemento natural, el escenario de los míticos *Metal Gear* de **MSX**. Vimos a **Snake** alimentarse de salmones y serpientes, camuflarse entre la maleza, emboscar a sus perseguidores y utilizar con maestría su cuchillo de supervivencia. Según explicó **Kojima**, lograr todo esto con el *engine* de *MGS 2* era imposible, por lo que han creado un nuevo motor gráfico para reproducir con gran realismo la jungla y las criaturas que lo habitan. Allí no hay raciones, así que **Snake** tendrá que cazar y comer crudas a sus presas. De no hacerlo, el jugador verá descender una de sus barras de energía, lo que tendrá consecuencias inmediatas en el comportamiento del personaje, como manos temblorosas. **Snake** tendrá que sobrevivir a cualquier precio en esta jungla (poblada de soldados), que es la antesala de algo grande, muy grande que aún no se ha desvelado. Hasta que el juego vea la luz en el año 2004, tendremos que prepararnos para el sucesivo goteo de información. De hecho, **Kojima** ya ha adelantatado a la revista japonesa **Famitsu** que **Snake** podría romperse una pierna si cae de una gran altura, y que obtendrá poderes especiales comiendo la carne de una determinada serpiente. Este 2003 se nos va a hacer muy largo...



<MGS3 explotará al máximo el concepto de supervivencia>

Snake tendrá que trepar por los árboles con el fin de emboscar a sus enemigos. Pero ojo con caerse...

Olvídate de los ascensores y los pasillos... ocultarse en la selva será una tarea casi imposible.

ENTREVISTA: HIDEO KOJIMA (PRODUCTOR Y CREADOR DE MGS 3)

PS2 R.O.: En el vídeo que ha causado conmoción en el **E3** hemos podido ver a **Solid Snake** en la jungla. ¿Se trata de **Zanzíbar**, el país que sirvió de escenario a los clásicos *Metal Gear* de **MSX**?
KOJIMA: No. No se trata de **Zanzíbar**, pero sí es un salto atrás en el tiempo, a la década de los 60.

PS2 R.O.: Sus producciones anteriores son conocidas, entre otras virtudes, por citar y recurrir a hechos y fechas reales... ¿Podremos encontrar en ***MGS3*** referencias históricas a la década de los 60?
KOJIMA: Hay referencia a la escalada bélica entre **Estados Unidos** y la **Unión Soviética**, incluyendo la crisis de los misiles de **Cuba**. Todo ello tendrá un peso decisivo en el argumento del juego.

PS2 R.O.: ¿Podremos esperar la aparición de *Big Boss* en ***MGS3***?
KOJIMA: Puedes imaginártelo...

PS2 R.O.: En *Metal Gear Solid 2* el final quedó muy abierto... ¿Algún día podremos saber qué sucedió con los *Patriots*?
KOJIMA: Sí. Algún día... (suspense y risas).

PS2 R.O.: Antes del fenómeno *Metal Gear Solid* en **PSone**, usted produjo auténticas obras maestras como *Policenauts* o *Snatcher*. ¿Tiene pensado recuperarlas en un futuro para las nuevas plataformas, o regresar próximamente al terreno de la ciencia ficción?
KOJIMA: No tengo planes de volver a ellos. Necesitaría mucho trabajo para actualizar y rehacer *Snatcher* y *Policenauts*.

Cy Girls

Inspirándose en una popular serie de juguetes de **Takara**, **Konami** firma un intenso juego de acción protagonizado por dos sensuales espías capaces de actuar tanto en el mundo real como en el ciberespacio.



McFarlane's Dark Prophecy

La popular línea de figuras de acción de **Todd McFarlane** «Monsters» es el origen de este título, a medio camino entre el *beat'em-up* y el *RPG*, para uno, dos o tres jugadores.



Firefighter F.D. 18

A partir de febrero de 2004 podremos sentir de cerca cómo es el trabajo de un bombero, rescatando gente y sofocando incendios a golpe de manguera.



Deadly Skies

Con más de 100 aviones reales, incluyendo clásicos de la Segunda Guerra Mundial, **Konami** promete crear el mejor simulador de aviones para **PS2**. Noviembre 2003.



Gradius V

Su majestad **Vic Viper** regresa, y con él todo el apabullante despliegue de *final bosses* al que nos tiene acostumbrados **Konami**. Invierno de 2003.



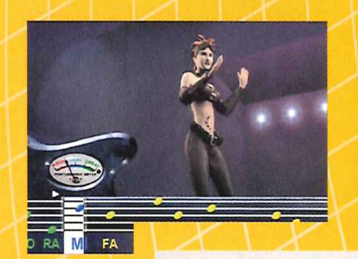
Teenage Mutant Ninja Turtles

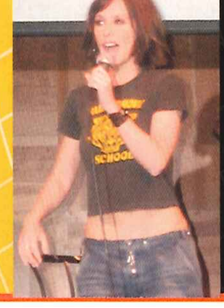
Las Tortugas Ninja, tan populares en los años 80, vuelven a estar de rabiosa actualidad en **EE.UU.** con una nueva línea de juguetes, serie de TV y este magnífico *beat'em-up* para dos jugadores.



Karaoke Revolution

El evento **Pre-E3** de **Konami** tuvo un broche de excepción: la actuación de la actriz y cantante **Jennifer Love Hewitt** (*Sé Lo Que Hicisteis El Último Verano*). Nos demostró en directo cómo funciona este simulador de *karaoke*, que incluye un micrófono para conectar a **PlayStation 2**.





La atractiva Jennifer Love Hewitt encandiló a la prensa con su talento vocal.

>Castlevania: Lament Of Innocence

El universo Castlevania como nunca lo has visto





<Konami nos narra el origen del clan Belmont>

e3 PS2ro Tal y como prometió **Koji Igarashi** en la entrevista incluida en el DVD de extras de *Silent Hill*, el primer *Castlevania* para **PS2** no defraudó a los asistentes al **E3**. Con el salto a las 3D se ha multiplicado la espectacularidad de enemigos y escenarios y se ha dotado al protagonista, **Leon Belmont**, de una agilidad digna del mismísimo **Dante** para contar el origen del enfrentamiento entre el clan **Belmont** y el mundo de las tinieblas. Una precuela rebosante de momentos dramáticos e impresionantes duelos con criaturas emblemáticas, como **Medusa** o el **Golem**. Al igual que en las últimas entregas de la saga, **Ayami Kojima** vuelve a firmar el diseño de los personajes, mientras que **Michiru Yamane** (la gran compositora de *Symphony Of The Night*) se ha hecho cargo de la música. La fecha de aparición de esta maravilla de **KTYO** es noviembre de 2003 en **EE.UU.** y se espera que llegue simultáneamente a **Europa**.



El Golem es uno de los enemigos clásicos de la saga que veremos en 3D.

ENTREVISTA

KOJI «IGA» IGARASHI (PRODUCTOR) • MICHIRU YAMANE (DISEÑO DE SONIDO)



PS2 R.O.: ¿***Lament Of Innocence*** ofrecerá elementos de aventura como: *Symphony Of The Night*?

IGA: Habrá elementos de exploración y el protagonista podrá aumentar su nivel de experiencia. Habrá 5 zonas abiertas desde un principio, en las que el jugador podrá elegir dónde empezar.

PS2 R.O.: Uno de los aspectos más notables del *Castlevania* de **Nintendo 64** (el primero de la saga en 3D) era su ambientación y cómo trasladó a la tridimensionalidad aspectos clásicos de los *Castlevania* de 2D. ¿Podremos esperar lo mismo en el de **PS2**?

IGA: No habrá un bosque tenebroso, como en el *Castlevania* de **N64**, ya que toda la acción transcurre en el interior del castillo; aunque la atmósfera será igualmente terrorífica. La oscuridad predomina en este juego, así como la belleza de la luna llena...

PS2 R.O.: En el vídeo de la presentación, pudimos reconocer enemigos clásicos de *Castlevania*, como **Medusa** o el **Golem**. ¿También estarán la **Muerte**, **Frankenstein** o el **Murciélago Gigante**?

IGA: Sí. Algunos enemigos clásicos regresarán, como los humanoides marinos, los zombis, los esqueletos... Aunque no el monstruo de **Frankenstein**.

PS2 R.O.: ¿***Lament Of Innocence*** incluirá piezas musicales emblemáticas de la saga *Castlevania* como *Bloody Tears, Vampire Killer* o *Simon Theme*?

MICHIRU YAMANE: Actualmente estamos trabajando en la banda sonora. Dado que se trata de una precuela, el episodio original que dio origen a la saga, todas esas canciones sonarían demasiado modernas para la historia, así que estamos creando temas nuevos.

PS2 R.O.: Hace más o menos un año **Konami** comercializó en **PSone** el *Castlevania* de **X68000** como el inicio de una recuperación de clásicos *Castlevania*... ¿Significa que algún día podremos ver en los nuevos sistemas versiones de incunables como el *Castlevania II* de **NES/Famicom** o *Castlevania* de **SNES/SFC**?

IGA: Me encantaría hacerlo, pero es realmente difícil. Sería fantástico comercializar un *Value Pack* con *Castlevania 1, 2* y *3* acompañados de mejoras gráficas y extras, pero es una decisión de la compañía. Me han llegado muchas peticiones de *fans* al respecto.

Kill Switch

Namco se apunta a la moda de los juegos de acción en primera persona con este título militar, que cuenta con dieciocho niveles diferentes divididos entre las seis misiones del juego.





R: Racing Evolution

Creado por el mismo equipo de *Ridge Racer* y *Moto GP*, este nuevo título ofrecerá a finales de este año coches reales con licencia, 11 circuitos diferentes y 8 tipos de carrera.



Extreme Force

Con el subtítulo de ***Grant City Anti-Crime***, este juego ofrece acción en tercera persona, donde ejerceremos de policía.

>Time Crisis 3

El juego de pistola por excelencia regresa a las consolas

e3 PS2ro

Proveniente de los salones de máquinas recreativas, llega a **PS2** la tercera entrega de la conocida saga de juegos para la pistola de luz *G-Con*.

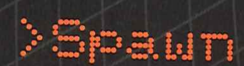
En este frenético juego, se ha implementado un nuevo sistema de selección de armas donde el jugador podrá elegir entre 4 diferentes (pistola, ametralladora, escopeta y granadas), las cuales no se pierden como ocurría antes, sino que deben ser usadas en el momento oportuno. La versión para consola incluye tanto el modo *Arcade*, como otros exclusivos.

<Ve preparando tu pistola G-Con 2>









Los tres personajes se enfrentarán a cientos de enemigos.



>Spawn

El mundo del cómic regresa a los juegos

e3 PS2ro

El protagonista del conocido cómic de **Todd McFarlane** regresa a la palestra en **PS2** en un juego que combina a partes iguales acción y aventura, y donde deberá mostrar su fuerza sobrehumana, sus técnicas de combate cuerpo a cuerpo, todo su arsenal de armamento y, por supuesto, sus poderes infernales. Desarrollado por la propia **Namco**, este título ofrecerá diversión a raudales a los aficionados al género.

El personaje de Todd McFarlane vuelve como protagonista.

> I-Ninja

La licencia más original de Namco fue aclamada por los visitantes





e3 PS2ro

Una de las grandes sorpresas del **E3** ha sido este título desarrollado por **Argonaut**. El protagonista principal es un pequeño *ninja* que se enfrentará a cientos de enemigos con su espada y *shurikens*.

Cabe destacar especialmente los gráficos, cuya estética *superdeformed* resulta muy simpática y siendo ésta su principal baza.



>Secrets Weapons Over Normandy

Participa en las batallas aéreas más decisivas de la II G.M.

<El juego es obra del mismo equipo que lanzó en 1991 Secret Weapons Of Lufwaffe>

e3 PS2ro De los creadores de los míticos *Secret Weapons Of The Luftwaffe*, *X-Wing* y *TIE Fighter*, nos llegará a finales de año un sensacional simulador de vuelo con mecánica *arcade* que reproduce las batallas más recordadas de la Segunda Guerra Mundial. Prepárate para revivir en primera línea de fuego la batalla de **Inglaterra**, el decisivo duelo entre **EE.UU.** y **Japón** en **Midway** y otros trece conocidos escenarios, en los que podrás pilotar clásicos de la época como el *P-38 Lightning*, el *P-51 Mustang* o el revolucionario *Me262* alemán (el primer avión a reacción de la historia). Incluso podrás manejar una de las torretas del mastodóntico bombardero *B-17*, derribando cazas japoneses y alemanes. **Lawrence Holland** y el resto de componentes de **Totally Games** trabajan sin descanso para crear el único simulador de vuelo capaz de usurpar el reinado de *Ace Combat*.



MOH Rising Sun saldrá a la venta a finales de año.



Gladius

Este RPG, uno de los proyectos más ambiciosos de **LucasArts** para consola, centra su argumento en dos personajes; **Ursula**, hija de un rey bárbaro; y **Valens**, uno de los mejores gladiadores del imperio romano. Pese a la profunda enemistad entre sus dos pueblos, ambos unirán sus fuerzas para combatir a un diabólico Dios a lo largo de más de 36 horas de juego, en cada una de las dos líneas argumentales. Con más de 950 clases de armas y 50 tipos de soldados y gladiadores para reclutar, estamos ante uno de los RPG del año.



Wrath Unleashed

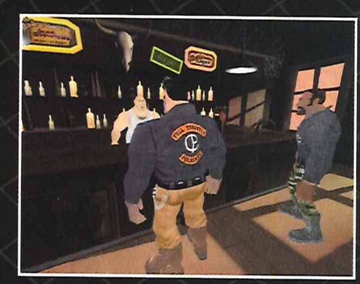
Y sin abandonar el plano mitológico, **The Collective** (los autores del último *Indiana Jones*) nos presentarán en invierno un juego de acción y estrategia protagonizado por todo tipo de dioses y criaturas míticas, para uno o dos jugadores. Enfréntate a otros entes supremos y ataca sus templos con un ejército de dragones, centauros y gigantescos cíclopes.



>Full Throttle: Hell On Wheels

Otro incunable de LucasArts que regresa cargado de novedades...

e3 PS2ro Ocho años después **Ben**, el motero, vuelve a surcar el polvoriento asfalto en una aventura gráfica aderezada con gotas de *beat'em-up* y en la que se ha conservado el *look* gráfico y el peculiar inferfaz del inolvidable juego de **PC** de 1.995. Ya sea a bordo de su destartalada motocicleta *Corley* como a pie, **Ben** tendrá que combatir a otras bandas rivales y resolver todo tipo de enigmas. En invierno lo tendréis en las tiendas.



Aunque ahora todo discurre en un entorno poligonal, LucasArts ha conservado el look gráfico original.



CALYPSO

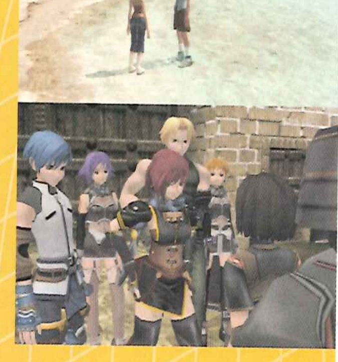
Mójate

Star Ocean

Los juegos de rol en tiempo real alcanzan una nueva dimensión con este genial título

e3 PS2ro

Con el sobrenombre de ***Till The End Of Time***, nos encontramos con la primera entrega para **PlayStation 2** de una de las mejores sagas de **Enix**. Desarrollado por la compañía japonesa **tri-Ace**, este título nos ofrece puro desarrollo RPG en un ámbito futurista en el que deberemos encontrar a nuestros seres queridos, los cuales han desaparecido tras un ataque al planeta Hida. Una de sus principales novedades con respecto a las versiones de **Super Famicom** y **PSone**, ha sido la implementación de los campos de batalla en 3D para poder disfrutar de batallas en tiempo real donde podremos controlar a cualquiera de los tres personajes de nuestro equipo, con solo apretar el botón L1. Además, es posible ejecutar ataques sincronizados y acciones en colaboración con los otros personajes. Gráficamente, se ha optado por un *look* más infantil para los personajes, pero los escenarios son impresionantes.



Los combates son en tiempo real y podrás elegir entre cualquiera de los tres miembros de tu equipo.



Drakengard

Un caótico mundo repleto de dragones y vientos de guerra aguarda al héroe que lo libere

e3 PS2ro

Los *Action RPG* tienen un nuevo referente en este nuevo título. Conocido inicialmente como *Project Dragonsphere*, ha sido creado por **Cavia Inc.**, una empresa fundada por parte de los desarrolladores de juegos como *Resident Evil: Code Veronica*, *Bust-a-Groove* y *Ace Combat*, nos ofrece una aventura épica al estilo del conocido *Drakkan* de **Psygnosis**.
Para desplazarse por el inmenso Imperio, el protagonista (**Kyme**) utilizará los servicios del Dragon Rojo, aunque a cambio de su ayuda deberá sacrificar su habla e intercambiar sus corazones.







Unlimited Saga

La legendaria saga, nunca mejor dicho, aparece por primera vez en PS2 con un diseño revolucionario

e3 PS2ro

Aunque el diseño de anteriores títulos de la serie, como los *Saga* de **Game Boy** o *Saga Frontier* para **PSone**, ya contaban con un aspecto gráfico muy especial. Cuando **Square** presentó las primeras pantallas de ***Unlimited Saga*** a la prensa, todos quedamos impresionados al comprobar que donde otros utilizan escenarios y personajes poligonales, la compañía japonesa optó por incluir gráficos al estilo tradicional; es decir, dibujados a mano. Por lo demás, se trata de un excelente juego de rol por turnos donde dirigiremos los destinos de siete protagonistas.





Los combates son por turnos y muy espectaculares gráficamente.

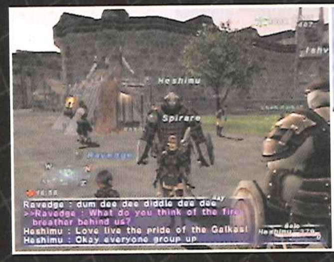
En el mapa aparecerán los lugares clave que hayamos visitado, así como los pueblos y ciudades.

Final Fantasy XI

Muy pronto será posible jugar On-line con la saga Final Fantasy fuera de Japón

e3 PS2ro

Final Fantasy XI es el primer juego de rol masivo para **PlayStation 2**. Ahora, los jugadores se verán inmersos en una historia completamente independiente de otros juegos de la saga, pero que incluye muchos de los aspectos que han logrado que *Final Fantasy* sea el título de referencia dentro de los juegos de rol. En esta ocasión, el usuario tendrá la posibilidad de elegir cómo quiere progresar en la aventura, ya que podrá avanzar y enfrentarse a los enemigos solo o aliado con otros jugadores que se encuentran conectados para formar equipo. Aunque el juego no es lineal, habrá personajes que ofrecerán afrontar ciertas misiones a cambio de sustanciosas recompensas.





Al estar diseñado para ser jugado *On-line*, se han incluido herramientas de comunicación con el resto de jugadores, siendo posible chatear con ellos con el teclado diseñado especialmente para la ocasión.
En **Estados Unidos** acaba de comenzar el *Betatesting* de las versiones de **PlayStation 2** y **PC**, pero para **Europa** todavía no se ha confirmado la fecha de lanzamiento.

Final Fantasy X-2

Yuna y sus amigos regresan a PS2 en la primera secuela real de un Final Fantasy

e3 PS2ro

La secuela de *Final Fantasy X* pasa de ser una historia lineal a un modo en el que el jugador seleccionará las misiones entre las que haya abiertas en el mapa general.
Así, **Yuna** intentará descubrir junto a sus compañeros la verdad de lo ocurrido en el juego anterior.
La historia transcurre dos años después de la derrota de **Sin** en el caótico mundo de Spira. Ahora no hace falta seguir un camino más o menos prefijado como en otras entregas de la serie, sino que el jugador podrá elegir la misión que prefiera entre las indicadas en el mapa.
A diferencia de *Final Fantasy X*, ahora sólo podremos controlar a tres personajes en combate, siendo posible cambiar su clase. Además, se ha vuelto al ATB (*Active Time Battle*), lo que significa que durante la batalla no podremos parar a pensar el siguiente ataque.



Los combates siguen siendo espectaculares, pero ahora no podrás cambiar de personaje durante la lucha.



Las misiones activas aparecerán en el mapa. Según lo que hagamos, abriremos unas u otras.



Judge Dredd

La nueva aventura del héroe del cómic **Judge Dredd**, está siendo desarrollada por **Rebellion**, firma ubicada en **Oxford**. En esta ocasión deberá enfrentarse al **Dr. Death**.



Buffy 2

La cazavampiros más conocida de la televisión regresa a las consolas en un juego en tercera persona que combina acción y aventura a partes iguales, y donde continúa luchando contra el mal.



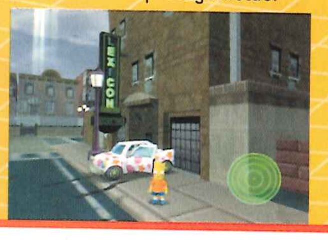
Fallout

Aunque el original de **PC** era un juego de rol, en esta nueva versión para consolas nos encontramos ante un juego de acción que transcurre en un entorno futurista repleto de enemigos y peligros.



Los Simpson Hit & Run

¿Te gustaría jugar un *Grand Theft Auto* protagonizado por **Los Simpson**? Pues este nuevo título de **Vivendi** te permite conducir los vehículos de la serie con sus protagonistas.

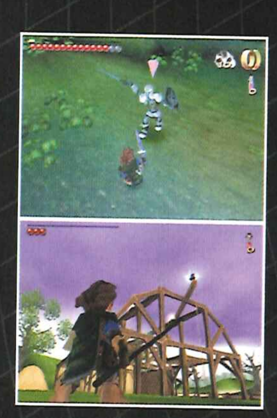


>The Hobbit

Plataformas «De Los Anillos»



El antecesor de los libros de *El Señor De Los Anillos* aterriza en consola en forma de aventura que combina acción con plataformas y resolución de *puzzles*. Con gráficos *superdeformed* en lo que se refiere a los personajes, se trata de uno de los juegos más simpáticos que hemos podido ver en este último **E3** de **Los Ángeles**.





El pequeño Bilbo Bolson deberá saltar de plataforma en plataforma para alcanzar el Anillo Único.

>Lord Of The Rings

Pura acción en tres dimensiones







La trilogía de *El Señor De Los Anillos* sigue ofreciendo nuevas joyas jugables como esta entrega de **Vivendi**. Con el sobrenombre ***La Traición De Isengard***, está basado en el segundo libro de la genial saga de **Tolkien**, pero ha cambiado de título debido a la versión que lanzó este año **Electronic Arts** basada en la segunda película.



La Traición De Isengard está basada en el segundo libro.

>Mace Griffin

El cazador de recompensas

e3 PS2ro

La historia de este nuevo juego de acción en primera persona transcurre cientos de años en el futuro, donde los humanos y los alienígenas están colonizando rápidamente la galaxia. Nuestra misión consistirá en convertirnos en cazadores de recompensas tras salir de la cárcel donde hemos pasado recluidos los últimos diez años.



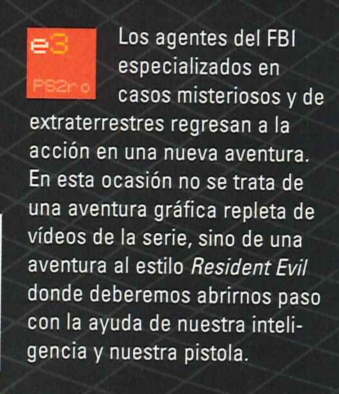
El armamento del «Bounty Hunter» es muy espectacular.

>X-Files

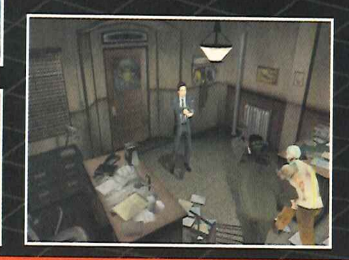
Las aventuras de Mulder y Scully

e3 PS2ro

Los agentes del FBI especializados en casos misteriosos y de extraterrestres regresan a la acción en una nueva aventura. En esta ocasión no se trata de una aventura gráfica repleta de vídeos de la serie, sino de una aventura al estilo *Resident Evil* donde deberemos abrirnos paso con la ayuda de nuestra inteligencia y nuestra pistola.



Gráficamente, el juego te recordará bastante a la saga Resident Evil.



SX Superstar

Climax London firma un excepcional simulador de *Supercross* con más de 20 pistas y 24 corredores, un apasionante modo Carrera y un editor para crear tus propios circuitos.



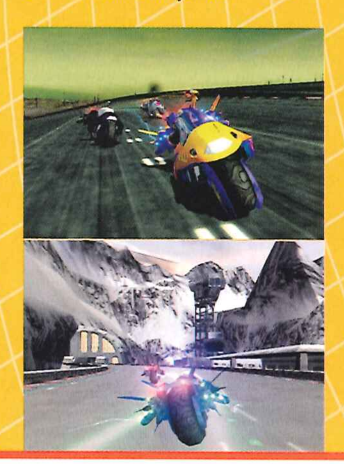
Urban Freestyle Soccer

El fútbol callejero de **Silicon Dreams** aterrizó en el **E3** en forma de *beta* jugable, cautivando incluso a los periodistas yanquis.



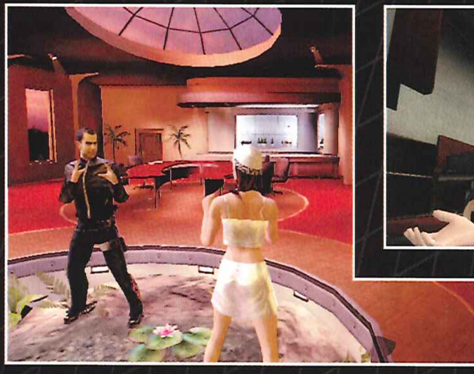
XGRA

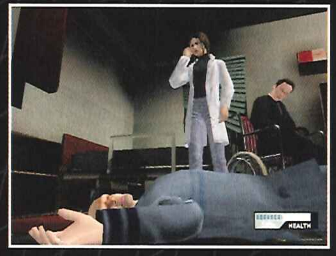
Aunque el demoledor efecto del turbo ha sido suavizado, la *beta* **E3** de ***XGRA*** conserva su escalofriante velocidad y el modo Carrera; la espina dorsal de esta nueva entrega de *Extreme-G*. A la venta en julio.



>Alias

Acclaim presentó las aventuras de Sidney Bristow





Alias es la gran apuesta de Acclaim para este año 2003.

Los visitantes del stand de **Acclaim** pudieron disfrutar de una versión mucho más avanzada de ***Alias*** que la mostrada en las oficinas de **Cheltenham** hace poco más de un mes. Se ha mejorado la animación, añadido los personajes que faltaban e incorporado la pantalla partida; uno de los puntos fuertes de esta adaptación de la popular serie de TV que emite Tele 5 todos los domingos. Cada vez que la agente doble **Sydney Bristow** fuerza una cerradura o una caja fuerte, la pantalla de juego se divide en dos para mostrar cómo los guardias van aproximándose, lo que eleva la adrenalina del jugador hasta la estratosfera. Dado la gran popularidad que goza esta serie en **Estados Unidos**, ***Alias*** era el principal reclamo del stand de **Acclaim**, decorado con mastodónticos murales con el rostro de **Jennifer Garner**, la actriz que da vida a la Srta. **Bristow**.

<Alias era el gran reclamo del stand de Acclaim>

>Gladiator: Sword Of Vengeance

Tiñe de sangre la arena del Coliseo



Este *beat'em-up* protagonizado por un violento y fornido muchachote romano también experimentó una mejora brutal para su presentación en el **E3**. Prepárate para combatir a esqueletos vivientes, soldados, gladiadores y todo tipo de criaturas mitológicas a partir de septiembre.





Acclaim no se ha cortado ni un pelo a la hora de añadir sangre y truculencia a los combates de Gladiator.



> NBA Jam

El mítico arcade de basket se estrena en PlayStation 2.







Los estudios de **Austin** han fusionado a la perfección elementos clásicos de la franquicia *NBA Jam* con auténticas primicias, como la incorporación de los mejores jugadores los últimos 50 años: **Bird**, el **Dr. J**, **Magic Johnson**; cada uno con la equipación y la música de su época. Lo tendréis aquí a partir de octubre.

Sony Ericsson

Nuevo T310

Este móvil no es un juego. Son muchos.

El nuevo T310 es lo más parecido a una consola. Una experiencia de color, movimiento y sonido que te sacarán de este mundo. Sonidos polifónicos de 32 tonos, pantalla color, efectos con vibraciones, navegación con joystick. Si a todo esto le añades que es un terminal tribanda capaz de enviar y recibir MMS, que puedes adaptarle la cámara digital CommuniCam™ MCA-25 y descargarte melodías, imágenes o fondos de pantalla te darás cuenta que este es tu próximo móvil. Además puedes disfrutar de los mejores juegos, como Tony Hawk's Pro-skater® 4, que viene incluido de serie, o descargarte los últimos del momento con Amena Multimedia. Nuevo T310, el móvil que te hará jugar al límite.

Y descárgate los mejores juegos con Amena Multimedia



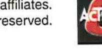














Gregory Horror Show

Tomando como origen la galardonada serie de animación de **Naomi Iwata** (Premio Especial del Festival Internacional de Animación de Annecy 2001), **Capcom** ha ideado un *Survival Horror* para niños, con un *look* gráfico tan original como atractivo. Criaturas cuadradas como cajas pueblan el tenebroso hotel en el que despierta el protagonista. Para escapar de allí llegará a un acuerdo con **Gregory**, el dueño: recuperar las almas perdidas por las habitaciones. Humor y más de un susto os esperan en este simpático título, aún sin fecha de lanzamiento.









>Onimusha 3

Capcom recluta a Jean Reno para su nuevo Survival Horror

e3 PS2ro

Junto al actor francés, reaparecerá **Takeshi Kaneshiro** interpretando de nuevo a **Samanosuke Akechi** (del *Onimusha* original). Ambos protagonizan la que promete ser la entrega más espectacular de *Onimusha*. Se han dejado atrás los fondos prerendizados para crear escenarios generados en tiempo real que reproducen las calles del **París** actual y los bosques del **Japón** del siglo XVI.









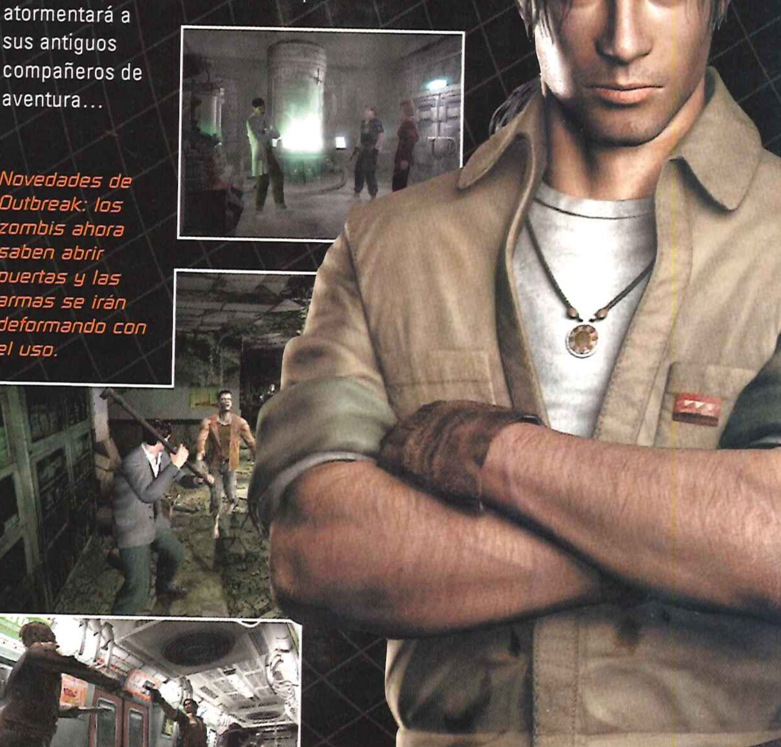
>Resident Evil Outbreak

Huye de los zombis con cuatro amigos vía On-line

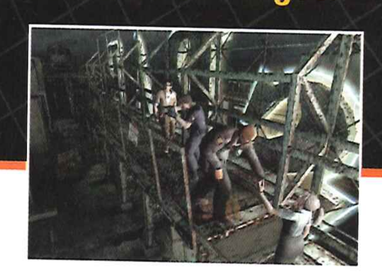
e3 PS2ro

Antes conocido como *R.E. Online*, ***Outbreak*** llegó al **E3** con nuevos cambios introducidos por **Capcom**, destinados a potenciar el juego *Off-line*. La compañía japonesa opina que el mercado está muy verde para poner en circulación un *Resident Evil* enteramente *On-line*, por lo que han decidido cargar todo el peso del producto en una aventura central para un jugador e incluir otra de menor duración para cuatro jugadores. Impactaba ver desde cuatro TV, cuatro puntos de vista diferentes, cómo los zombis irrumpían en una taberna de *Raccoon City*, desatando el pánico entre los parroquianos. Y lo mejor: cada vez que un zombi muerda a un jugador, una barra que sólo el podrá ver le indicará cómo avanza el T-Virus en su sangre, hasta convertirse en otro zombi que atormentará a sus antiguos compañeros de aventura...

<Vive una pesadilla con cuatro amigos>



Novedades de Outbreak: los zombis ahora saben abrir puertas y las armas se irán deformando con el uso.



>Maximo Vs. Army Of Zin

El personaje creado por Susumu Matsushita vuelve a la carga

e3 PS2ro Esta secuela, una vez más obra de **Capcom Digital Entertainment**, nos presentará un **Maximo** de aspecto mucho más maduro y mayor pericia con la espada (podrá dominar más de 30 movimientos y *combos*). A primera vista, parece que **Susumu Matsushita** (conocido ilustrador, diseñador y alma *mater* del juego) ha decidido prescindir de la influencia de *Ghosts'N Goblins* (la principal seña de identidad del *Maximo* original) para centrarse más en un nuevo universo repleto de criaturas mecánicas, el ejército de **Zin** al que se refiere el título del juego. Pero no temáis, aún permanece la huella de **Sir Arthur** en determinados aspectos del juego, como el que el protagonista pierda la armadura para quedarse en calzoncillos.



Maximo ha ganado en agilidad y dominio de la espada.



Y podrá adoptar los poderes de La Muerte durante unos segundos.



>Resident Evil Dead Aim

Capcom presentó la evolución de la saga Gun Survivor





e3 PS2ro La acción de este nuevo capítulo de *Resident Evil* arrancará muy lejos de los bosques de *Raccoon City*, nada menos que en los camarotes y pasillos de un crucero de lujo invadido por zombis y otras mutaciones provocadas por el T-Virus. Por primera vez en la saga *Gun Survivor*, será posible elegir en todo momento entre la vista en primera persona (para disparar) y tercera persona (para investigar y resolver *puzzles*). Además, se ha mejorado bastante la jugabilidad respecto a sus predecesores.

>Onimusha Blade Warriors

Acción para 4 jugadores simultáneos

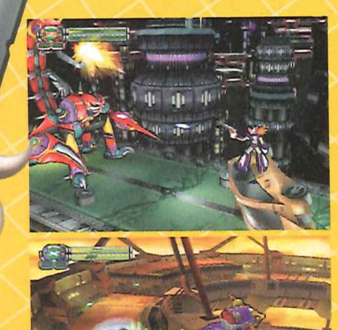
e3 PS2ro El reparto de las dos primeras entregas de *Onimusha* protagonizan un *beat'em-up* para cuatro jugadores, en la línea de *Super Smash Bros*. De nuevo, los programadores y grafistas de **Capcom** han utilizado los rostros de **T. Kaneshiro** y **Yusaku Matsuda** («el malo» de *Black Rain*) para dar vida a **S. Akechi** y **Jubei Yagyu**, los dos personajes principales de *Onimusha 1* y *2*, ahora rivales en un juego terriblemente adictivo.



Los dos protagonistas de Onimusha 1 y 2, además de otros personajes secundarios componen el plantel del juego.

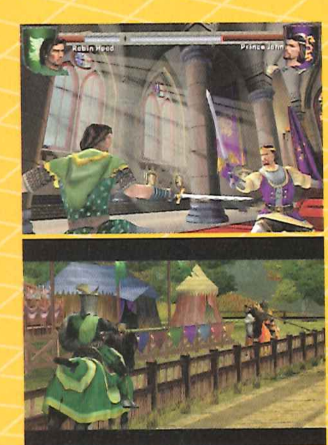
Megaman X7

El robotín azul de **Capcom** cumple 15 años de vida y, para celebrarlo, la compañía prepara todo un cargamento de títulos basados en el universo *Megaman*. Entre ellos, la primera entrega de la saga *Megaman X* en **PS2** con *cell-shading*, un nuevo personaje (**Axel**) además de los incombustibles **Megaman** y **Zero**, y fases que alternan el clásico desarrollo 2D con otras que ofrecen libertad de acción.



Defender Of The Crown

El gran clásico de **Cinemaware** para **Amiga** regresa con un nuevo protagonista, **Robin Hood**, y la misma combinación de estrategia y acción que encumbró al *Defender Of The Crown* original hace más de una década. Pruebas de tiro con arco, asedios, alianzas y traiciones esperan al jugador, atónito ante el gran derroche visual habitual de **Cinemaware**. Aún no está confirmado si llegará finalmente a **Europa**, pero sería una pena perderse semejante joya.



Chain Gang

La gran sorpresa de **Eidos** dentro del género de las plataformas es este **Chain Gang**. El juego consiste en ayudar a escapar de un laboratorio de investigación genética a un perro y un conejo que están unidos entre sí por una gruesa cadena. El ambiente es muy tétrico y los gráficos súper divertidos.







Backyard Wrestling

La lucha más salvaje la encontrarás en este nuevo título de **Eidos** desarrollado por **Paradox**. Los luchadores emplearán cualquier recurso a su alcance (barras, cadenas, bancos...) para derrotar a sus rivales en una serie de combates sin normas donde todo vale.



>Legacy Of Kain: Defiance

La tercera entrega de la saga regresa más salvaje que nunca

e3 PS2ro

Por primera vez en la serie, ambos personajes (**Kain** y **Raziel**) pueden ser controlados por el jugador; aunque no al mismo tiempo, ya que en unos niveles aparecerá uno y en el resto el otro. Como siempre, estos vampiros seguirán alimentándose de la sangre de sus enemigos para recuperar energía, aunque ahora sus poderes mágicos han aumentado, apareciendo unos cuantos trucos nuevos bastante espectaculares. Además, se ha incluido el poder de la «Telekinesis», la cual no afecta únicamente a la lucha sino que también a la resolución de los *puzzles*. El sistema de combate ha sido cambiado por completo, siendo ahora mucho más fácil enfrentarse a hordas de enemigos sin muchos problemas en batallas muy rápidas. Desarrollado por **Crystal Dynamics**, este es uno de los juegos a tener en cuenta.

La calidad gráfica de este juego es irreprochable, sobre todo en los escenarios.



<Kain y Raziel alternarán su presencia en el juego>

Los poderes mágicos de los personajes han aumentado mucho, siendo posible extraer la sangre a los enemigos desde lejos.

>The Italian Job

La nueva película de Paramount también contará con su propio juego

e3 PS2ro

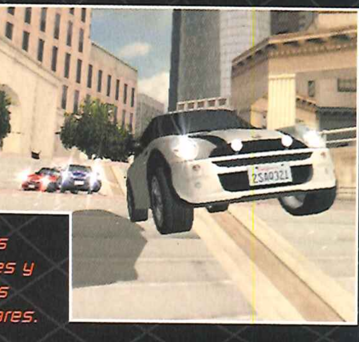
Cada día hay más juegos de coches basados en películas de renombre. Desarrollado por **Climax**, este juego está basado en el *remake* que se estrenará en los cines en los próximos meses protagonizado por **Mark Wahlberg**, **Edward Norton** y la increíble **Charlize Theron** y no en la película original de 1969.
De los diversos modos de juego, el más destacado es el modo Historia, en el que siguiendo la película deberemos robar 28 millones de dólares en oro en las 15 diferentes misiones que ofrece el juego por la ciudad de Los Ángeles.



El juego no está basado en la película original, sino en el remake cinematográfico.



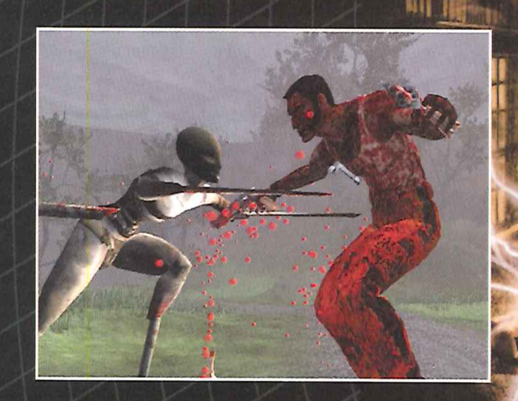




Las persecuciones son espectaculares y transcurren por los más diversos lugares.

>The Suffering

Midway se adentra en el tenebroso mundo del Survival Horror





Torque escapará del corredor de la muerte pero no del mal que allí habita.

<Algo diabólico se oculta en el corredor de la muerte>

e3 PS2ro

El gran **Stan Winston** (leyenda de los efectos especiales y ganador de tres Oscar) ha diseñado las criaturas que habitan este primer *Survival Horror* producido por **Midway**. Situado en los años 50, en un penal sospechosamente parecido a Alcatraz, ***The Suffering*** está protagonizado por un preso condenado a la silla eléctrica, al que comienzan a perseguir las almas de presos ajusticiados en el pasado. En la línea de *The House Of Haunted Hill* o *13 Fantasmas*, ***The Suffering*** está repleto de seres grotescos a los que tendrás que combatir a lo largo de 9 fases de auténtica pesadilla.



>Espionage



Combate a tus enemigos recurriendo a tu arma más poderosa, la mente

e3 PS2ro

Cuando todo parecía inventado en el género del **Tactical Espionage Action**, **Midway** nos sorprende con las aventuras de un soldado de elite dotado de poderes psíquicos. Entrenado no sólo en el uso de un armamento sofisticado, **Nick** es capaz de mover objetos (*Telekinesia*), dominar el fuego (*Pirokinesia*), ejercer control mental sobre sus enemigos o trascender de su propio cuerpo para ver qué se oculta tras las paredes. Frente a él, un ejército de psíquicos no menos poderosos. ¿Quieres saber más? Deberás esperar a 2004.



Usa tus poderes extrasensoriales para acabar con los enemigos.

Roadkill

Un devastado mundo postnuclear a lo *Mad Max*, es el escenario de este *shooter* en el que conducirás más de 30 vehículos, enfrentándote a bandas rivales y resolviendo misiones. A la venta, a finales de año.



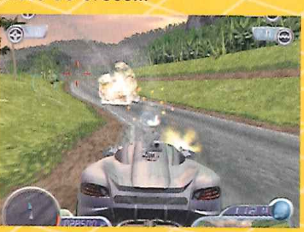
Freaky Flyers

14 personajes componen el reparto de este peculiar *arcade* aéreo, que ofrece desde vuelo acrobático, combate multijugador y una aventura central repleta de humor. En Otoño.



Spy Hunter 2

Alentados por el éxito del primer *Spy Hunter*, **Midway** ultima el lanzamiento de su secuela para finales de 2003. Entre las novedades, la posibilidad de mutar el coche en un 4x4, una moto de *cross*...



Freestyle Metal X

Arriesga el pellejo desarrollando las acrobacias más espectaculares en este simulador de *motocross*, que incluirá temas clásicos de *Motley Crue*, *Megadeth* y *Motorhead*.



X-Men Legends

Elige entre 15 mutantes diferentes y forma un escuadrón para detener a **Magneto**. Podrás jugar solo o en compañía de tres amigos más, aunque tendrás que esperar al 2004.





Pitfall Harry

El entrañable clásico de **Atari 2600** llegará a **PS2** conservando sus principales señas de identidad (cocodrilos, lianas...), en un *arcade* de plataformas con grandes dosis de aventura.





Disney's Extreme Skate Adv.

Siete personajes **Disney** realizarán todo tipo de acrobacias sobre una tabla de *skate*, apoyados en el motor gráfico de *Tony Hawk's Pro Skater 4*.



>Shrek 2

La unión hace la fuerza...

e3 PS2ro

Como en el caso de *Spider-Man 2*, todavía queda mucho para ver en los cines las nuevas aventuras de **Shrek**, pero **Activision** ya mostró su adaptación a videojuego. Con una mecánica parecida al clásico *The Lost Vikings*, el juego te permitirá controlar al ogro verde, su amigo el asno, el hombre de jengibre y otros cinco personajes más, combinando sus diferentes habilidades.



>True Crime Streets Of L.A.

Acción y tiros en Hollywood

e3 PS2ro

En espera del lanzamiento europeo en septiembre, en el **E3** al menos pudimos deleitarnos con una versión prácticamente finalizada de esta aventura de conducción, al estilo *Grand Theft Auto*, que incluirá peleas de artes marciales, tiroteos y una fiel reproducción de las calles de **Los Ángeles** de 250 millas cuadradas. Tal y como os adelantamos el mes pasado, **Activision** ha contratado a **Christopher Walken**, **Gary Oldman** y **Michael Madsen** para que presten su voz a los personajes del juego.



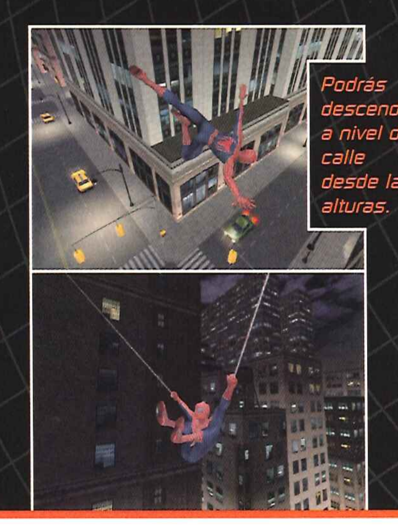
True Crime ofrecerá toda la acción de la mejor película de Hollywood.

>Spider-Man 2

La gran apuesta para la temporada 2004

e3 PS2ro

La secuela cinematográfica de *Spider-Man* aún no ha comenzado a rodarse ¡y ya pudimos ver el juego! Aunque lo que se vio en el **E3** era más una *demo* técnica, en la que se demostraba el poderío del nuevo motor gráfico que está utilizando **Treyarch**. Gracias a él vimos balancearse a **Spidey** entre los rascacielos de **NY**, ofreciendo al jugador una inédita libertad de acción. Ahora es posible trepar hasta la punta del *Empire State* y descender hasta la calle, pelear y volver a las alturas sin cargas de por medio. Eso sí, el juego no verá la luz hasta el verano de 2004, cuando la película llegue a los cines.



Podrás descender a nivel de calle desde las alturas.

<Spider-Man 2 será una fiel adaptación de la película>

necesidad de comer

necesiDVD

necesidad de disfrutar

necesidad de viajar

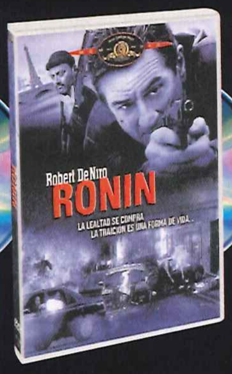




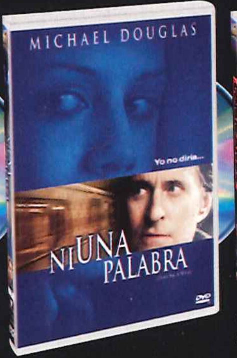
Si no te puedes quitar de la cabeza el mejor cine en DVD, busca este sello y consigue las mejores películas a un precio que te dejará huella.





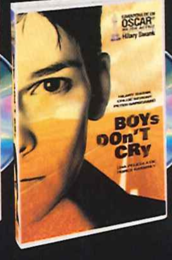












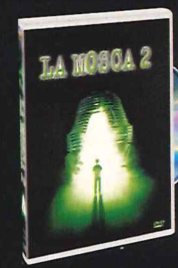


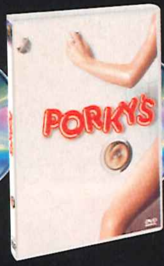






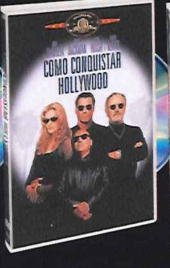


















FOX.ES
www.fox.es

XIII

Modélica adaptación del cómic belga del mismo título. En este *shooter* verás surgir viñetas, onomatopeyas y otros recursos propios de un tebeo, al servicio de una apasionante trama.





Tigre y Dragón

Revive las escenas más memorables de la galardonada película de **Ang Lee** con este *beat'em-up*, donde no faltan los acrobáticos movimientos diseñados por el indiscutible maestro **Woo-Ping**.





Los Ángeles De Charlie

Beat'em-up con licencia oficial de la película. Elige entre **Cameron Diaz**, **Drew Barrymore** o **Lucy Liu**, y reparte leña.



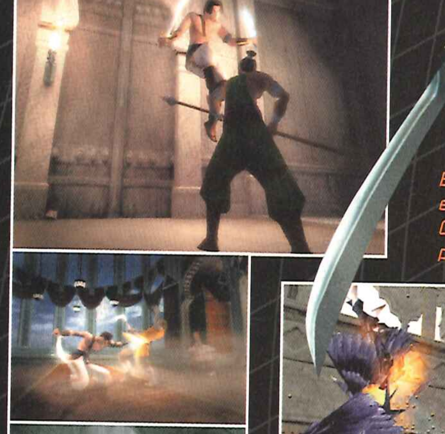
>Prince Of Persia: The Sands Of Time

Jordan Mechner actualiza su inmortal clásico

e3 PS2ro

Bajo la estrecha supervisión de **Mechner**, en **Ubi Soft Montreal** (autores de *Splinter Cell*) han modernizado el mítico *Prince Of Persia* dotando a su protagonista de toda clase de movimientos acrobáticos y la posibilidad de manejar el tiempo (rebobinando como en *Blinx* de **Xbox** o ralentizando la acción a lo *Bullet Time*). El resultado es sensacional, tanto por los suntuosos palacios en los que se desarrolla como por el sencillo sistema de control. Uno de los juegos más notables que se han visto en el **E3**.

<Mechner conserva su toque para crear obras maestras>





El protagonista de este flamante Prince Of Persia es un portento de agilidad.

>Batman: Rise Of Sin Tzu

Un héroe mítico, un gran beat'em-up





e3 PS2ro

Batman, **Robin**, **Batgirl** y **Nightwing** protagonizan un *beat'em-up* de los de la vieja escuela, que tiene el honor de añadir un nuevo enemigo al universo *Batman*: **Sin Tzu**. Su diseño ha corrido a cargo de **Jim Lee**, prestigioso autor de cómics, que estuvo firmando ejemplares en el stand de **Ubi**.

<Ubi Soft ha reclutado a Jim Lee para diseñar al malvado Sin Tzu>

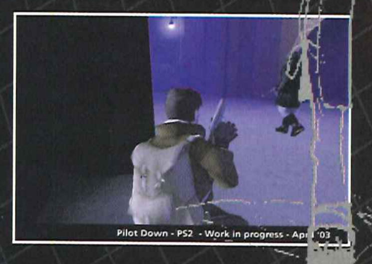
[wanadoo]

>Pilot Down

Tras las líneas enemigas

e3 PS2ro

La mecánica de esta aventura de supervivencia es realmente prometedora. Eres un paracaidista aliado que ha caído tras las líneas alemanas en los meses más duros de la Segunda Guerra Mundial. Deberás alcanzar por tus propios medios la frontera suiza, huyendo del ejército y las tropas de elite nazi que te perseguirán sin descanso por pueblos y bosques. En los últimos meses de año podremos combrobar si se ha hecho justicia a una idea tan buena.


Pilot Down - PS2 - Work in progress - April '03

>RDM Tuning

Modifica tu coche hasta el infinito



Si A Todo Gas te gustó, seguro que éste es tu juego.

e3 PS2ro

Las cifras de este *arcade* de conducción son mareantes: 1.382.976 elementos decorativos y 221.184 elementos mecánicos para modificar el coche a tu antojo, más de 50 millas sobre las que conducir, 7 clases de competiciones... El sueño de cualquier fanático del *Tuning*.

>Sniper Elite

El primer episodio de la Guerra Fría

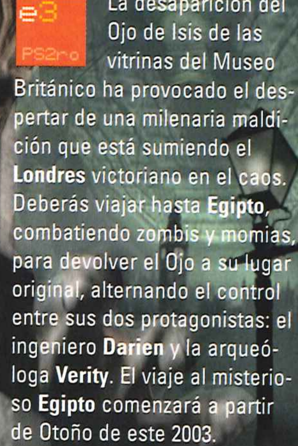
e3 PS2ro

A punto de finalizar la guerra, un **Berlín** en ruinas es el escenario del duelo entre un francotirador alemán (contratado por la OSS, la antigua CIA) y la NKVD, la inteligencia soviética. Un argumento apasionante, en manos de **Rebellion** (*Alien Vs. Predator*).


Sniper Elite - PS2 - without FX - Work in progress - April '03

>Curse Of Isis

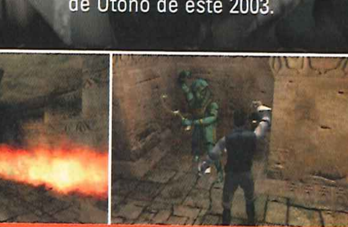
Terror victoriano



Las momias suelen tener muy mal despertar...

e3 PS2ro

La desaparición del Ojo de Isis de las vitrinas del Museo Británico ha provocado el despertar de una milenaria maldición que está sumiendo el **Londres** victoriano en el caos. Deberás viajar hasta **Egipto**, combatiendo zombis y momias, para devolver el Ojo a su lugar original, alternando el control entre sus dos protagonistas: el ingeniero **Darien** y la arqueóloga **Verity**. El viaje al misterioso **Egipto** comenzará a partir de Otoño de este 2003.

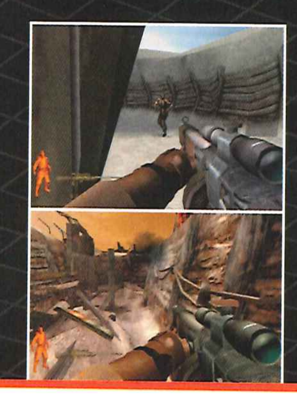


>Ironstorm

Puro shooter

e3 PS2ro

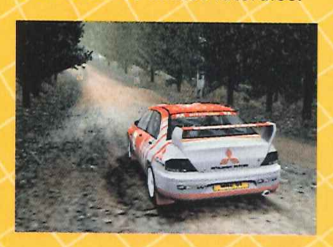
Esta nueva creación de **Rebellion** se desarrolla en un hipotético 1964. Después de 50 años, la Primera Guerra Mundial aún no ha terminado, pues un tirano ha usurpado el poder de los *Soviets* para establecer un nuevo imperio a lo largo de **Rusia** y **Mongolia**. Deberás enfrentarte a sus tropas en 19 niveles de auténtico delirio *shooter*. Eso sí, no saldrá a la venta hasta finales de año.

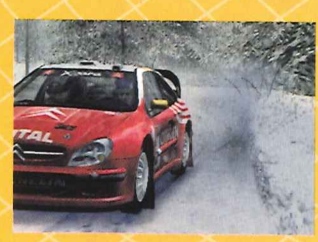


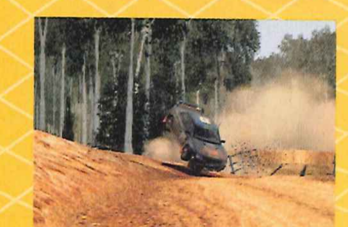
[codemasters]

Colin McRae Rally 04

La nueva entrega del conocido simulador de rallys presenta unos gráficos impactantes, así como una física de impactos más depurada. Por lo demás, ahora podrás «salirte» más de la carretera ya que se han extendido los límites laterales.







Club Football

Esta nueva iniciativa de **Codemasters** te permitirá hacerte con el juego oficial de 12 de los mejores equipos europeos: Real Madrid, F.C. Barcelona, A.C. Milán, Manchester...





>Fatal Frame 2 [tecmo]

El gran juego de terror de Tecmo regresa en una versión aún más gore



e3 PS2ro

Con el sobrenombre de ***Crimson Butterfly***, esta secuela del popular *Survival Horror* de **Tecmo**, ofrece una historia más oscura y terrorífica aún si cabe. En esta ocasión, las protagonistas son **Mio** y **Mayu Akamura**, las cuales están dotadas de un fuerte sexto sentido que las llevará hasta una misteriosa aldea abandonada. Aunque quizá no está tan abandonada como ellas creen.

Con unos gráficos impactantes, esta secuela ofrece el mismo armamento que la primera entrega; una cámara fotográfica. Para poder derrotar a los fantasmas y demás misteriosos enemigos que pueblan la aldea deberemos emplear las funciones de la cámara correctamente, poniendo cuidado en no caer en las garras de los citados entes.

Algunas de las terroríficas escenas que ofrece este juego asustarán al más pintado.



<Las gemelas Mio y Mayu son ahora las protagonistas>

>Rogue Ops [kemco]

Cumplir con el deber es más que un placer

e3 PS2ro

Nicola Conners es la nueva protagonista de este divertido juego de espionaje de **Kemco**. Debemos acompañar a **Nikki** en ocho diferentes misiones desde una perspectiva de tercera persona, muy al estilo de la que ya nos ofreciera **Sam Fisher** en *Splinter Cell*. Experta en todo tipo de armamento, nuestra heroína debe acabar con Omega 19, una misteriosa organización terrorista a la que el gobierno lleva vigilando desde hace dos años. Gráficamente, el juego ofrece un aspecto impresionante. Los efectos de luces y sombras en los inmensos niveles del juego son increíbles, sobre todo en las zonas interiores.





Las misiones son muy variadas y cuentan con objetivos de muy diversa índole.



Gráficamente, el juego ofrece una calidad incomparable.

<Un nuevo agente secreto>

[koei]

>Dynasty Tactics 2

Koei lanza un nuevo juego de estrategia basado en su saga Dynasty Warriors



Parte estrategia, parte juego de *puzzles*. ***Dynasty Tactics 2*** es un simulador táctico por turnos donde los jugadores deben aniquilar a sus enemigos tomando el rol de un general de la antigua **China** de los Tres Reinos. En esta segunda entrega, se mantienen los mismos personajes añadiendo una nueva incorporación, el general **Lu Bu**. Con tres veces más maniobras tácticas que su antecesor, la profundidad de juego ha permitido variar el sistema original, ya que ahora una única unidad militar es capaz de lanzar un ataque devastador mediante los *combos*.



> Naval Ops: Warship Gunner

La saga P.T.O. alcanza otro nivel de juego con este nuevo simulador naval





e3 PS2ro

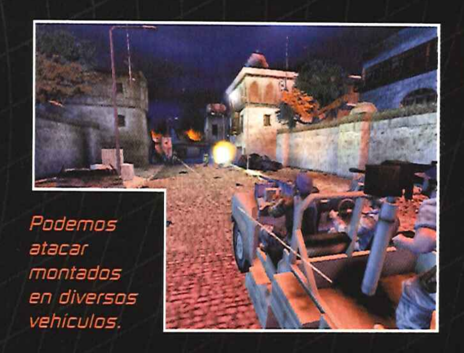
Koei ya es toda una experta en realizar simuladores navales, tal y como ha demostrado en la saga *P.T.O.* Sin embargo, ahora no sólo elegiremos las acciones de nuestras unidades por turnos, como en los títulos ya mencionados, sino que podremos dirigirlas en combate para arrasar las fuerzas y bases del enemigo en este título para un jugador.

[SCI]

>Conflict Desert Storm 2

Segunda entrega de este divertido título

Si te gustan los juegos de acción en tercera persona, este divertido juego te ofrece la posibilidad de revivir la «Operación Tormenta del Desierto» desde el salón de tu casa. Gráficamente se han incorporado diversos efectos como balas trazadoras o explosiones de todo tipo, entre otros. En lo que se refiere a la inteligencia artificial, ahora los enemigos no se quedan estáticos, sino que te buscarán por el mapeado.

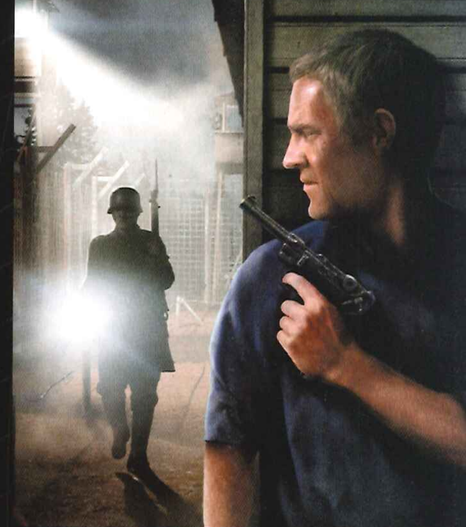


Podemos atacar montados en diversos vehículos.

>The Great Escape

Steve McQueen protagoniza este juego

Este nuevo juego de **SCI** sigue fielmente el argumento de la película del mismo nombre protagonizada por **Steve McQueen**, uno de los grandes clásicos del cine basados en la Segunda Guerra Mundial. Nuestra misión consiste en escapar con vida de un campo de concentración nazi para prisioneros de guerra.



>Reservoir Dogs

SCI ha adquirido los derechos del filme

La conocida producción dirigida en 1992 por **Quentin Tarantino**, pronto tendrá su versión jugable en un título que promete mantenerse fiel al argumento de la película. Podremos jugar como cualquiera de los personajes principales, incluyendo a la policía. Teniendo en cuenta que el juego ofrecerá una parte multijugador, podemos encontrarnos ante un auténtico «festival de balas» en nuestra consola.

<SCI ofrece juegos muy cinematográficos>

[Sega]

> Sonic Heroes

El puercoespín azulado debuta en PlayStation 2

La nueva aventura de **Sonic** permite controlar a los tres personajes principales al mismo tiempo, lo que permite combinar la velocidad de **Sonic** con la fuerza de *Knuckles* y la habilidad de vuelo de **Tails**, para dominar mundos gigantescos.

> Virtual On Marz

Combates Mech iguales a los de la máquina recreativa



Uno de los grandes éxitos de los salones recreativos nipones aterriza en **PS2** en una versión que recrea fielmente las luchas de mechas gigantes. Como característica especial de la versión para consola, encontramos nuevas áreas y modos de juego.





> Vectorman

Un nuevo superhéroe aterriza en tu consola

Un temible robot dictador conocido como **Volt** intenta conquistar la galaxia. Pero un nuevo superhéroe llegará al rescate... ¡**Vectorman**! Se trata de un juego de acción donde emplearemos todo tipo de armamento y ataques para intentar acabar con las huestes del villano mientras exploramos el inmenso mundo diseñado por los programadores. Dependiendo de nuestro estilo de juego, deberemos emplear diferentes técnicas.



Ambos juegos están basados en robots nipones.


FORMA UN EQUIPO. Y DALES CAÑA TAMBIÉN ONLINE
ESCUADRÓN: Tú y hasta 16 jugadores repartidos en 2 equipos rivales.
MISIÓN: Lucha online usando la banda ancha y el adaptador de red PS2, y demuestra quién es el jefe.
EQUIPAMIENTO: Ejecuta durante la batalla hábiles estrategias y comunícate con tu equipo a través de los auriculares SOCOM con micrófono incorporado .
EXTRAS: ¿Has demostrado ya que tu escuadrón es invencible? Juega al excitante modo offline de un sólo jugador. Y móntate la guerra por tu cuenta.
www.socom-game.com
INCLUYE AURICULARES CON RECONOCIMIENTO DE VOZ
PlayStation 2
MODO ONLINE INCLUIDO
SOCOM
U.S. NAVY SEALS
16+
Modo online incluido, a través de banda ancha con adaptador de red (Ethernet para PlayStation 2). Auriculares incluidos.
PlayStation 2
EL OTRO LADO
es.playstation.com
"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation. © 2002 Sony Computer Entertainment America Inc. "A Broadband ISP account is required to play SOCOM: U.S. NAVY SEALs and other network supported titles online.

[thq]

>Fire Warrior

Acción futurista

La saga *Warhammer 40.000* cuenta con un nuevo juego con este título de acción en primera persona llamado ***Fire Warrior***. Siguiendo los pasos del conocido juego de rol de mesa, debemos atravesar fases y fases repletas de enemigos que intentarán evitar que derrotemos al malvado Imperio. Los gráficos y efectos de luz son impresionantes, así como el diseño de las armas de ataque.

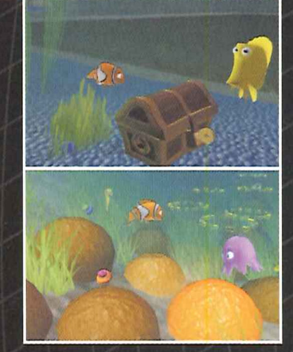


Los futuristas escenarios están repletos de detalle y asombrarán al más pintado.

>Buscando a Nemo

El juego de la nueva película de Pixar





Este es un juego netamente infantil, aunque muy divertido.

THQ va a publicar dos diferentes juegos basados en la última película de **Pixar**, la factoría de sueños dirigida por **John Lasseter**. En el primero de ellos deberemos explorar 15 mundos submarinos en tres dimensiones, mientras que en el segundo tendremos que resolver *puzzles* y minijuegos. Como es de suponer, están protagonizados por los personajes principales de la película: **Nemo**, **Marlin** y **Dory**. Los tres protagonistas cuentan con características bien diferenciadas.

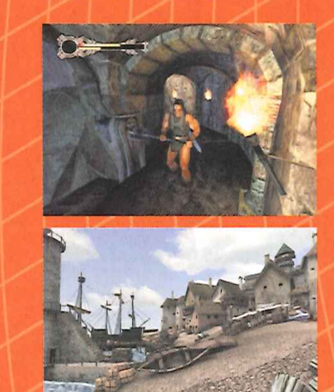
[tdk]

> Conan

Las primeras aventuras de Conan El Bárbaro llegan a consola gracias a un desarrollador eslovaco



Los desarrolladores de **Cauldron** llegan de la fría **Europa** del Este para ofrecernos un título basado en el fantástico mundo de **Conan El Bárbaro** que recordaréis gracias a los cómics y a las dos películas protagonizadas por **Arnold Schwarzenegger**.
Se trata de una aventura mezclada con acción que se desarrolla en el reino de **Sumeria**, donde **Conan** se enfrentará a los más diversos peligros.

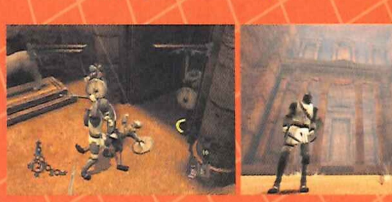


> Knights Of The Temple

Los misteriosos templarios contarán con su propia aventura en tercera persona



La compañía sueca **Starbreeze** está desarrollando una compleja aventura basada en los misteriosos caballeros templarios. Se trata de un juego en tercera persona donde deberemos conseguir el Santo Grial con la ayuda de nuestra fiel espada. Gráficamente es muy espectacular, sobre todo en algunos de los escenarios que recrean lugares reales. Lo único extraño es la inclusión de monstruos fantásticos como jefes de final de fase.



>Splashdown 2

Las motos de agua nunca fueron tan divertidas



Los gráficos han mejorado notablemente.

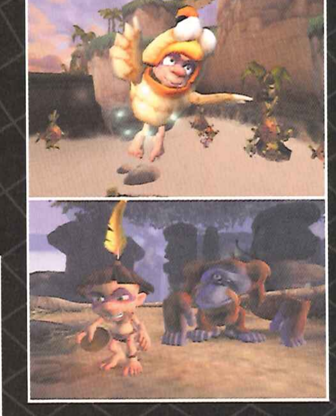
Si bien la primera entrega ya resultó ser uno de los mejores simuladores de motos de agua del mercado, este nuevo juego de **Rainbow Studios** ha logrado ser aún más entretenido.
Con ocho circuitos exteriores y 12 *Indoors*, permite realizar más de 75 acrobacias con unos gráficos espectaculares, sobre todo en lo que se refiere a los efectos de agua y al diseño de las motos.

>Tak And The Power Of Juju

THQ presenta una nueva mascota consolera

Ésta es la historia de un joven aprendiz de *Shaman* perteneciente a la misteriosa tribu de los *Juju*. Las piedras luna han sido robadas por el malvado **Juju-man** y nuestro héroe es el único que podrá recuperarlas.
Bajo este sencillo argumento, encontramos un divertido juego de plataformas con un protagonista muy simpático.





El diseño de los personajes es muy simpático, sobre todo en lo que se refiere a los disfraces del protagonista.


FORMA UN EQUIPO.
Y DALES CAÑA TAMBIÉN ONLINE
ESCUADRÓN: Tú y hasta 16 jugadores repartidos en 2 equipos rivales.
MISIÓN: Lucha online usando la banda ancha y el adaptador de red PS2, y demuestra quién es el jefe.
EQUIPAMIENTO: Ejecuta durante la batalla hábiles estrategias y comunícate con tu equipo a través de los auriculares SOCOM con micrófono incorporado .
EXTRAS: ¿Has demostrado ya que tu escuadrón es invencible? Juega al excitante modo offline de un sólo jugador. Y móntate la guerra por tu cuenta.
www.socom-game.com
INCLUYE AURICULARES CON RECONOCIMIENTO DE VOZ
PlayStation 2
MODO ONLINE INCLUIDO
SOCOM
U.S. NAVY SEALS
16+
Modo online incluido, a través de banda ancha con adaptador de red (Ethernet para PlayStation 2). Auriculares incluidos.
PlayStation 2
EL OTRO LADO
es.playstation.com



TOP polifónicas

TOPpolifónicas	ref.
Puedes contar conmigo/La Oreja...	puedes
Bonito/Jarabe de Palo	bonito
Tiburón	tiburon
Himno Centenario Atlético de Madrid	motivos
Matrix Reloaded	matrix
Somewhere I belong/Linkin Park	somewhere
Satisfaction/Rolling Stones	satisfaction
Jaleo/Ricky Martin	jaleo
American life/Madonna	americanlife
Bring me to life/Evanescence	bring

melodías POLIFÓNICAS



Envía un mensaje al **5354** con el texto **POLIPS** seguido de la referencia de la melodía.
Ejemplo: POLIPS DONT

Agradecido/Rosendo	agradecido	Fear of the dark/Iron Maiden	fear	Masculino singular/Rosendo	masculino		
Angie/Rolling Stones	angie	Fly away/Lenny Kravitz	fly	Master of puppets/Metallica	puppets		
Ballantines/Violadores del Verso	ballantines	For whom the bell tolls/Metallica	whom	Me estoy quitando/Extremoduro	quitando		
Benny Hill	benny	Hasiendo el amor/Dinio	hasiendo	Nothing else matters/Metallica	nothing		
Blade Runner	blade	Himno Real Madrid	madrid	Oveja negra/Barricada	oveja		
Bohemian Rhapsody/Queen	bohemian	Himno Centenario Real Madrid	centenario	Peligrosa María/Los Suaves	peligrosa		
By the way/Red hot chili peppers	way	Himno F.C. Barcelona	barcelona	Pulp Fiction	pulp		
Camino de la cama/Siniestro Total	cama	Himno Real Sociedad	sociedad	Shin Chan	shinchan		
Cant's stop/Red hot chili peppers	cant	Himno Atlético de Madrid	atletico	Los Simpsons	simpsons		
Cannabis/Ska-P	cannabis	Himno Valencia	valencia	Pan de higo/Rosendo	pan		
Chicago	overture	Honky Tonk Women/Rolling Stones	honky	Trapos sucios/Fito y los Fitipaldis	trapos		
Come undone/Robbie Williams	come	Hysteria/Def Leppard	hysteria	So payaso/Extremoduro	payaso		
Cowboys from hell/Pantera	cowboys	Friends	friends	Somewhere in dreams/Dark Moor	some		
Desde los chiqueros/SFDK	chiqueros	In da club/50 cents	inda	Soy un electroduende/Alaska	electro		
Devuélveme la vida/Antonio Orozco	lavida	Indiana Jones	indiana	Start me up/Rolling Stones	start		
Dexter	dexter	El coche fantástico	kitt	Star Wars	starwars		
Dolores se llamaba Lola/Los Suaves	dolores	La bola de cristal/Alaska	bola	Superman	superman		
Don't stop/Rolling Stones	dont	La ciudad nunca duerme/Violadores...	duerme	Sweet child ´o mine/Guns & Roses	child		
El Padrino	padrino	La cocinera/La Mala Rodríguez	cocinera	Tanguillo de María/Ojos de Brujo	maria		
En el 2000/Natalia Lafourcade	2000	Fiesta del barrio/Dj Méndez	fies	Tengo un trato/La Mala Rodríguez	trato		
Enter sandman/Metallica	enter	La hoguera/Extremoduro	hoguera	The wall/Pink Floyd	wall		
Es una lata el trabajar/Luis Aguilé	lata	La vida sigue igual/La Loca María	igual	Veinte mariposas/Ana Torroja	veinte		
Estrella de mar/Amaral	estrella	Madrid zona bruta/CPV	zona	We are the champions/Queen	champions		
El exorcista	exorcista	Malas noticias/Los Suaves	noticias	Yesterday/The Beatles	yesterday		

TU NOMBRE ELFICO

Para descubrir tu nombre en caracteres élficos envía un mensaje al **5354** con el texto **ELFICOPS** seguido de un espacio y tu nombre o apodo. **Ej: ELFICOPS SERGIO**

INSULTOS

Recibe los mejores insultos enviando **INSULTOPS** al **5354** y flipa.



CHISTES

Alégrate el día con los mejores chistes. Envía **CHISTEPS** al **5354** y flipa.



La chica del probador viene todos los jueves a robar ropa interior ¿Te atreves a entrar?¿Y después?...Tú decides como acaba. Envía **HISTORIAPS** al **5354**

TU NOMBRE STAR

Hace mucho, mucho tiempo, en una galaxia lejana, muy lejana..., los nombres se creaban con una fórmula secreta. Ahora nosotros la tenemos.

Para tener tu nombre galáctico envía **STARPS** seguido de un espacio y tu nombre.primer apellido.segundo apellido.ciudad de nacimiento al **5354**.
Ejm.: **STARPS PEDRO.MARTIN.GIL.TOLEDO**







Envía un mensaje al **5354** con el texto **SEXPS** seguido de un espacio y tu **NICK** y te presentaremos la persona que estás buscando.
Ejm: SEXPS MACHOMAN





MAS MELODIAS Y PRODUCTOS EN
www.ociomovil.com

avance



- COMPAÑÍA: EMPIRE
- DESARROLLADOR: MIND EYE PROD.
- DISTRIBUIDOR: VIRGIN PLAY
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: CONDUCCIÓN/SHOOTER
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1-2
- FECHA DE APARICIÓN: JULIO 2003

por << Némesis >>

STARSKY Y HUTCH

Protagoniza una de las serie de TV más populares de los 70

Bienvenido a la década de los 70: pantalones de campana, patilla al viento, **Mocedades** en el tocadiscos y una pareja de policias resolviendo toda clase de delitos en las noches de Televisión Española. Su **Ford Torino** causó conmoción entre los chavales de la época y la sintonía de la serie permanece grabada a fuego en la memoria de toda una generación. **Starsky y Hutch**, una de las series de TV más legendarias, llega a **PlayStation 2** en una adaptación cargada de humor, talento y cariño hacia el original televisivo. Concebido como una sucesión de episodios de la serie original, esta producción de **Empire** no sólo te imprimirá una sonrisa en el rostro por su fidelidad respecto a la serie, sino que te deslumbrará por su notable acabado gráfico y la originalidad de su desarrollo. A primera vista, ***Starsky & Hutch*** parece otro clon de *Driver* o *The Getaway*: misiones a bordo de un vehículo, persiguiendo fugitivos a toda pastilla. Lo que no imaginas es que al protagonizar un auténtico *show* televisivo, no sólo debes procurar cazar al malo y resolver cada misión: además estás obligado a hacerlo bonito para entretener a la audiencia. Un medidor (bautizado como VR) se encargará de mostrar el grado de interés de los telespectadores. Si te limitas a perseguir al criminal de turno, la audiencia irá descendiendo. Para evitarlo, deberás amenizar la persecución ejecutando todos los clichés habituales del género: atravesar cajas de madera en los callejones, hacer saltos acrobáticos en las cuestas, etc... Mientras **Starsky** conduce, el rubio **Hutch** se asomará por la ventanilla del coche para ir disparando sin piedad al delincuente en cuestión. Aunque juegues sólo, la mecánica no es demasiado complicada. Lo realmente divertido llega con la participación de un segundo jugador, ya que mientras uno conduce, el otro puede dedicarse

<S&H promete convertirse en uno de los mejores títulos del verano>



Mientras que Starsky conduce el Ford Torino, Hutch demuestra su buena puntería...

Pelea por la audiencia

No aburras a los espectadores

El medidor situado en noroeste de la pantalla te irá indicando el interés de la audiencia. No permitas que se aburran. Olvídate del freno, realiza todo tipo de acrobacias y no dejes una caja sana...

En plena persecución podrás realizar eventos especiales que elevarán la audiencia hasta la estratosfera...



con entera libertad a disparar. Desde **Virgin Play** (distribuidores de ***Starsky & Hutch*** en España) incluso nos han confirmado que la versión **PS2** permitirá conectar un volante y una pistola a la consola para acercar lo más posible la sensación de juego a la serie original. Con más de 10 millas cuadradas de mapeado, 100 clases de vehículos circulando por las calles, 19 fases divididas en tres series y multitud de extras, ***Starsky & Hutch*** promete convertirse en una de los mejores lanzamientos del verano para **PS2**, sobre todo entre aquellos que soñábamos de niños con pilotar el **Ford Torino**. ¡Al final lo hemos conseguido!

↑ ON 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10

Idéntico a la serie: la misma música, los mismos saltos, la voz de Antonio Fargas como Huggy Bear... y tremendamente divertido.

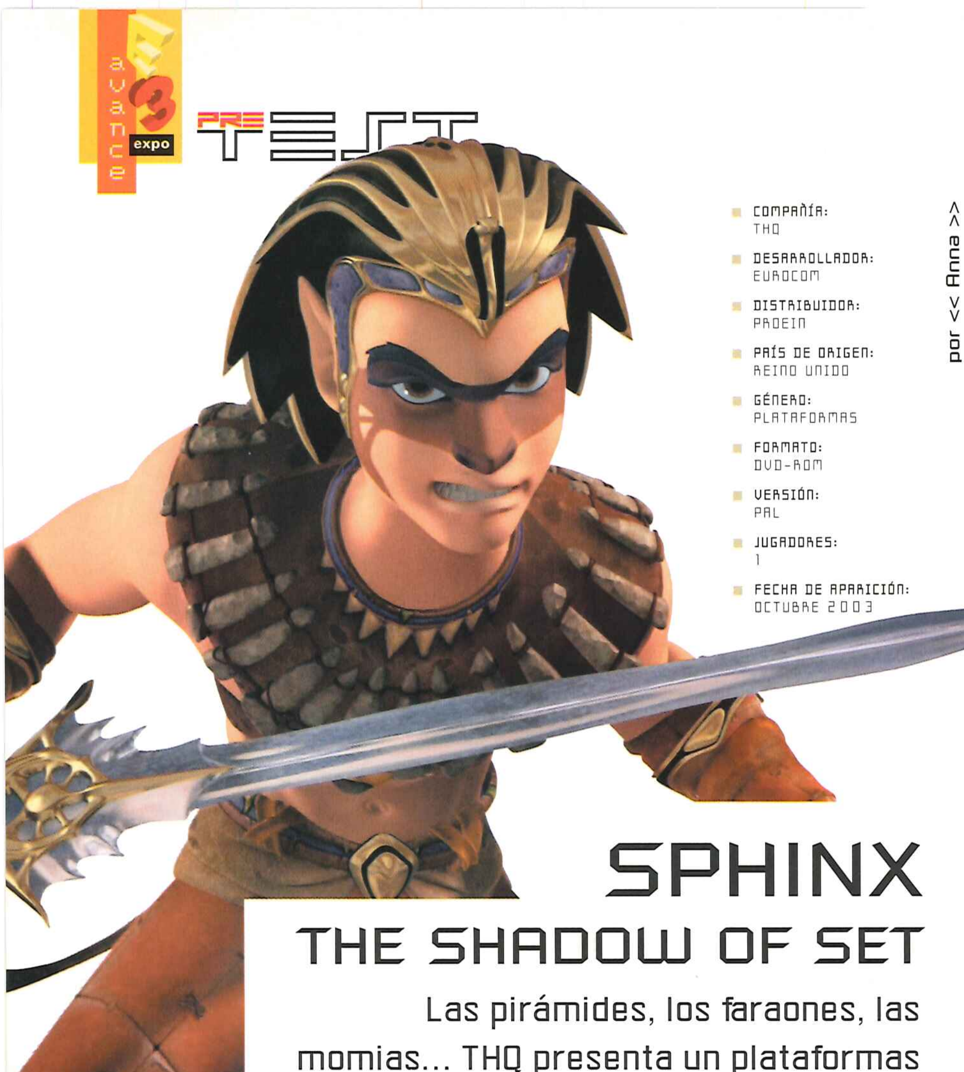
↓ OFF 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10

Quizás las nuevas generaciones, que sólo han visto la serie en reposiciones, no llegarán a comprender la ilusión que nos provoca este juego.









- COMPAÑÍA: THQ
- DESARROLLADOR: EUROCOM
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: PLATAFORMAS
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: OCTUBRE 2003

por << Anna >>

SPHINX
THE SHADOW OF SET

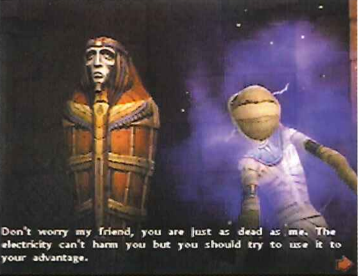
Las pirámides, los faraones, las momias... THQ presenta un plataformas lleno de misterios y puzzles que resolver

En apariencia un plataformas, pero en esencia un rompecabezas. Tras superar los dos niveles de la *demo* facilitada en el **E3**, no hay duda; ***Sphinx*** parece que se desmarca de sus predecesores apostando por los *puzzles*. Y es que la llegada de los mejores plataformas al mercado como *Vexx*, *Ratchet & Clank*, etc. ha hecho que el género tome un nuevo rumbo hacia la mezcla de diferentes estilos de juego. Sin embargo, ***Sphinx*** tras una estética de última generación, esconde el origen del género. El jugador tomará el papel de un joven faraón, quien tendrá que evitar la extinción del paraíso de las pirámides, y en ciertos niveles controlará a una simpática momia que por su condición sólo ella es capaz de afrontar misiones que un mortal no podría superar. Así pues, el título ofrece dos estilos de juego que alternan la acción con la resolución de enigmas. **Sphinx** (el faraón) aporta algo de acción a la aventura, va armado con una espada y una cerbatana cuyos diferentes dardos causarán distintos efectos. Con ambos utensilios deberá derrotar a sus enemigos e ingeniárselas para desbloquear puertas y activar palancas. Por otro lado, **La Momia** hace gala de su inmortalidad para recuperar las joyas ocultas en las laberínticas pirámides. Tendrá que recargarse de energía o hacer arder sus vendas para abrir puertas o poner en funcionamiento la maquinaria que nos conducirá hasta el tesoro. ***Sphinx And The Shadow Of Set*** ofrece 5 mundos inspirados en la metrópolis del Antiguo Egipto y, aunque sólo hemos podido probar dos de sus fases, es un juego que fascinará a los amantes de acertijos, resolución de enigmas y *puzzles*, y cansará al que busque acción y variedad en un plataformas.

↑ ON 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10
La mecánica de juego de La Momia es muy divertida y el planteamiento para la resolución de enigmas es bastante ingenioso.

↓ OFF 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10
En algunas ocasiones y sobre todo en ciertos movimientos de cámara el motor gráfico falla provocando graves ralentizaciones.







La cerbatana se podrá utilizar desde dos perspectivas (en primera y tercera persona) para hacer blanco.

LA MOMIA RESUCITA
Este ser posee infinidad de movimientos y además, por su condición de inmortal, podrá electrocutarse, ser aplastado o incendiarse para afrontar determinadas pruebas.





<Todo un enigma, más del 50% del juego se centra en los puzzles>

Sphinx y La Momia
La sobriedad Vs. El humor
Aunque el joven faraón aporta ciertas dosis de acción con ocasionales batallas, la mayor parte del juego se centra en la resolución de enigmas como **La Momia**. La diferencia es que ésta posee una mecánica de juego desternillante.







- COMPAÑÍA: SONY C.E.
- DESARROLLADOR: NAUGHTY DOG
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: PLATAFORMAS
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: DICIEMBRE 2003

por << Anna >>

JAK II RENEGADE

Regresa con más fuerza y con el objetivo de sorprender a sus seguidores

La esperada segunda entrega del título que revolucionó el género de las plataformas hace tan solo 2 años fue desvelada por **Sony C.E.** en el **E3**. La *demo* contiene dos niveles en los que se aprecia el estilo que cautivó a tantos usuarios (mezcla de géneros) y que ha marcado a los plataformas que han ido apareciendo a lo largo de este tiempo, pero con la novedad de añadir más acción a la aventura. Y es que las influencias de *Ratchet & Clanck* son muy claras, pues los movimientos de ataque de **Jak** han sido sustituidos por armas de última generación que aunque crean efectos muy llamativos ante la pantalla hacen perder la esencia de lo que fue la pareja del año 2001. Hay estrategia, resolución de *puzzles*, exploración, plataformas... Y ahora *shoot'em-up*, un complemento muy atractivo pero que hace que sea casi un «clon» de *Ratchet & Clank* en cuanto a mecánica de juego se refiere (ésto es lo que tiene que los programadores de **Insomniac** y **Naughty Dog** se lleven tan bien). Porque en cuanto a calidad técnica, ***Jak II*** supera todo lo visto hasta ahora. El transcurso del día y la noche es tan progresivo e impresionante que parece casi real gracias al sistema de iluminación empleado. Asimismo, el motor gráfico ha sido perfeccionado siendo capaz de reproducir el triple de polígonos y, por supuesto, las pantallas de carga no hacen acto de presencia durante el desarrollo de la aventura; una aventura con un cautivador argumento, donde veremos a un **Jak** más adulto y maduro.

ON (01–10): Más acción y dinamismo en la aventura. Utilización del triple de polígonos para dar vida a los protagonistas y motor gráfico mejorado

OFF (01–10): Aunque es sólo una demo y no se puede hacer una valoración general de su jugabilidad, se aprecia cierto abuso de los «disparos».



En esta fase, trabaja en equipo con Samos (un nuevo personaje) para poder progresar.

<Los personajes han sido modelados con 15.000 polígonos>



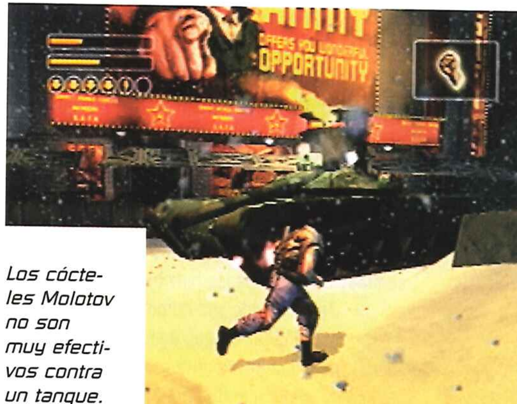
En la demo del E3 controlamos una tabla de propulsión.



Mundo renegado

Atrás quedaron las paradisíacas islas de The Precursor Legacy...

Más de quince nuevas áreas recrean el mundo de esta segunda entrega. Sus localizaciones son hostiles, de apariencia desoladora y repletas de enemigos alienígenas.



Los cócteles Molotov no son muy efectivos contra un tanque.

- COMPAÑÍA: ELECTRONIC ARTS
- DESARROLLADOR: IO INTERACTIVE
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: NORUEGA
- GÉNERO: SHOOT´EM-UP
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: E3 DEMO [NTSC-USA]
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: OTOÑO 2003

por << Némesis >>

FREEDOM SOLDIERS OF LIBERTY

Una paranoia militarista en el corazón de la Gran Manzana

Este *shooter*, de espíritu patriotero y militarista, muy de la era **Reagan**, tiene su origen en una visión alternativa de la 2ª Guerra Mundial. ¿Y si fueran los rusos, y no los americanos, quienes desarrollarán antes la bomba atómica?. Su utilización sobre **Berlín** puso un brutal punto final a la contienda y con el paso de los años, ganaron la Guerra Fría. Ahora su objetivo es invadir **Estados Unidos**, desde **México** y **Canadá**, y sólo tú, liderando la resistencia podrás evitarlo. Aunque pudiera parecer que semejante linea argumental, en la línea del *Amanecer Rojo* de **John Milius**, únicamente podría ser ideada en la América Profunda, ***Freedom: Soldiers Of Liberty*** es obra de unos noruegos, concretamente de los autores del celebrado *Hitman* y su secuela. En **Io Interactive** han aparcado de momento las andanzas de asesino alopécico para narrarnos esta fábula de valor, coraje y carisma. De esto último tendréis que estar sobrados, ya que sólo no vas a poder combatir a los *soviets*. Tendrás que reclutar otros «patriotas» a lo largo de cada misión, realizando actos de sabotaje para demostrar tu liderazgo e incluso curando soldados rusos para ganártelos para tu causa. Con una mecánica realmente sencilla y adictiva, y un menú que recuerda sospechosamente al utlizado en *The Thing*, ***Freedom*** es capaz de conquistar a cualquiera, incluso a un votante de la CNT. Si pasas por alto su infame mensaje político encontrarás un *shooter* realmente espectacular (la reproducción de **Nueva York** es impresionante) y repleto de acción. El *Strider* de **Capcom** rezumaba anticomunismo y eso no impidió que se convirtiera en un clásico instantáneo en todo el planeta. Si fuimos capaces de pasar por alto un jefe de fin de fase que atacaba con una hoz y un martillo, podremos perdonar el tufillo reaccionario que desprende este grandísimo juego.

↑ ON (08/10)
La recreación de la ciudad de Nueva York es impresionante. Mecánica sencilla y realmente adictiva. Magnífica música.

↓ OFF (03/10)
La ideología del juego, presentando a los rusos como unos canallas y a los yankees como héroes, podría molestar a más de uno...

Liderazgo
Será la clave para derrotar a los soviéticos

Ni **Rambo** conseguiría echar a los rusos de **N.Y.** sin ayuda. Tendrás que reclutar toda la ayuda posible y mandar a tus hombres a la victoria. Con los botones del *pad* podrás darles sencillas instrucciones y organizar emboscadas. Como en *The Thing*, tendrás que ganarte su confianza continuamente...



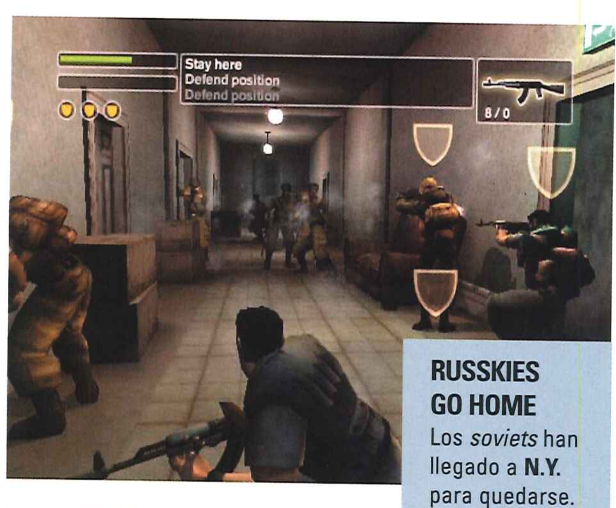


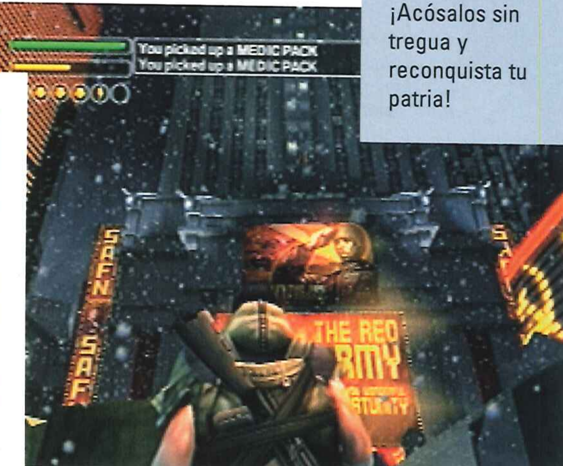




La versión demo presentada en el E3 permitía competir en dos escenarios distintos.







RUSSKIES GO HOME

Los *soviets* han llegado a **N.Y.** para quedarse. ¡Acósalos sin tregua y reconquista tu patria!

9184 CCT

BEBÉ A BORDO

Vive una Doble Vida















www.camy.es
te atreves?



- COMPAÑÍA: ELECTRONIC ARTS
- DESARROLLADORA: CAPCOM
- DISTRIBUIDORA: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: BEAT'EM-UP
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: JULIO 2003

por << Doc >>

CHAOS LEGION

Capcom mezcla los desarrollos clásicos de títulos como Final Fight y Gauntlet

Yoshihiro Ono
Componente del R&D Studio 6 y Productor de Chaos Legion

PS2 R.O.: El parecido con *Devil May Cry* salta a la vista, ¿ha tenido algo que ver **Shinji Mikami** en el desarrollo del juego?
Y.O.: En absoluto. El motor gráfico de ***Chaos Legion*** ha sido creado especialmente para el juego y, aunque siempre se intercambian ideas y opiniones en una compañía como **Capcom**, **Mikami San** (**R&D Studio#4**) no ha tenido nada que ver en el desarrollo de nuestro título (**R&D S. #6**).
PS2 R.O.: ¿Os habéis inspirado en algún otro juego para crear ***Chaos Legion***?
Y.O.:Nos hemos inspirado en diversos libros e ilustraciones, en filmes como *El Regreso De La Momia* e incluso en espectáculos de *Wrestling*.
PS2 R.O.: ¿En qué aspecto de ***Chaos Legion*** os sentís más orgullosos?
Y.O.: Del comportamiento de los *Legion* en torno al protagonista. Queríamos emular a las abejas alrededor de su reina, a un grupo de chicos junto a una chica con el objetivo de impresionarla... Es algo que costó programar, pero el resultado ha sido muy satisfactorio.
4.- ¿Cuáles son vuestros próximos proyectos?
Esto es de alto secreto. Se dará a conocer tan pronto como el estudio pueda.

Una legión de guardaespaldas
Los Legion podrán ser invocados en cualquier momento
Al comienzo de cada nivel podremos seleccionar, entre los diferentes tipos de *Legion* adquiridos, el que más nos guste para acompañarnos en nuestro periplo. Podremos invocarlos en cualquier momento y orientar la dirección de sus mortales ataques.





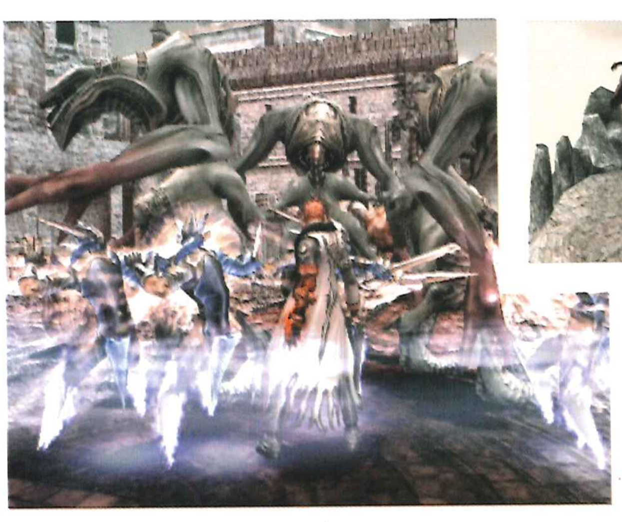
Lo que en un principio parecía una especie de *spin-off* de *Devil May Cry*, se convierte en un original título que poco tiene que ver con la conocida creación de **Shinji Mikami**. El estudio de desarrollo número 6 de **Capcom** ha sido el encargado de crear un título de aspecto gótico y oscuro, y cuyo trepidante desarrollo recuerda a la incesante batalla que manteníamos en todos y cada uno de los niveles del clásico *Gauntlet*. La arquitectura de cada nivel del juego mezcla los escenarios abiertos de *DMC2* con la belleza de la primera entrega; poco tiene que envidiar su engine 3D al del ya clásico de **Capcom**. El desarrollo, algo lineal, de ***Chaos Legion*** te enfrentará a hordas de extraños seres, que dividen su aparición en pequeños subniveles en los que encontraremos enemigos de diversos tipos, desde los más débiles hasta los jefes más complicados. El apartado más original del desarrollo de ***Chaos Legion*** es la posibilidad de utilizar a extraños guardianes o guardaespaldas, que podremos invocar en cualquier momento y que obedecerán nuestras órdenes, orientando sus ataques en la dirección elegida por el jugador e incluso realizando «magias» que afectan a todos los enemigos del juego. A medida que completemos niveles, conseguiremos nuevos *Legion*, cuyo nivel de experiencia y poder podrá ser aumentado después de cada escenario, intercambiándolo por los puntos conseguidos. Los *Legion* no son lo único destacable de la jugabilidad de ***Chaos Legion***, ya que el personaje podrá hacer uso de diferentes armas que unidas a muchos otros golpes a mano descubierta completan unos sencillos pero impresionantes *combos*.

<El desarrollo de Chaos Legion recuerda al gran Gauntlet>



↑ ON (01 02 03 04 05)
El motor gráfico es similar al de Devil May Cry, aunque su calidad en algunos momentos es incluso superior.

↓ OFF (01 02 03)
En principio, los Legion se nos antojan demasiado limitados como para «refrescar» lo suficiente el lineal desarrollo de Chaos Legion.





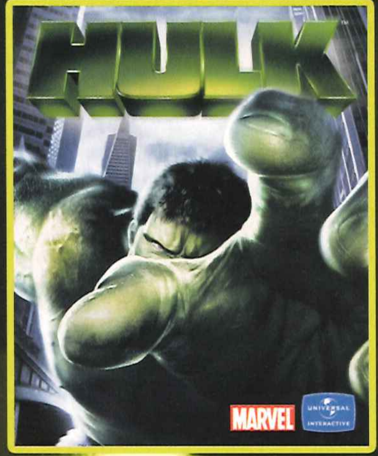


En pantalla se mezclan una buena cantidad de enemigos pequeños y gigantescos jefes finales.

HULK™

¡DESATA TU FURIA!

Tras los acontecimientos del gran éxito cinematográfico de Universal Pictures, el científico Bruce Banner y su furioso alter ego, Hulk, inician una lucha contra las terribles fuerzas de El Líder, quien intenta crear un ejército de criaturas gamma en el mundo.



El Increíble Hulk, también disponible para Game Boy Advance™





25 escenarios totalmente interactivos y destructibles. Todo lo que ves, lo puedes destrozar.



Enfréntate a villanos clásicos y a enemigos nuevos y enormes. Lucha contra hasta 10 enemigos a la vez.



45 ataques devastadores para deshacerte de tus enemigos.



Como Dr. Bruce Banner, vence a tus enemigos utilizando el sigilo y el disfraz como armas principales.

JUEGA CON EL VIDEOJUEGO - VE LA PELÍCULA















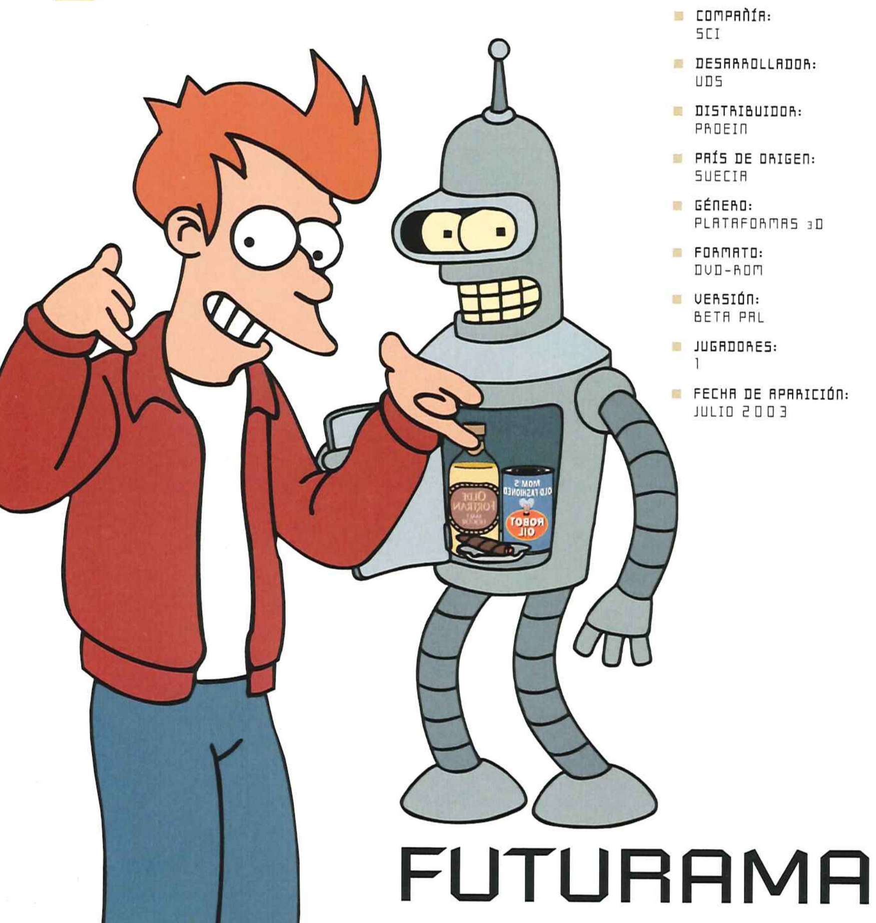






VIVENDI UNIVERSAL GAMES - Ntra. Sra. de Valverde, 23 - 28034 Madrid - Tel: 917355502 - Fax: 917352730





- COMPAÑÍA: SCI
- DESARROLLADOR: UDS
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: SUECIA
- GÉNERO: PLATAFORMAS 3D
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: BETA PAL
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: JULIO 2003

por << Nemesis >>

FUTURAMA

La gloriosa serie de Matt Groening ya cuenta con su propia adaptación a videojuego



La sorprendente noticia de la cancelación de *Futurama* en **EE.UU.** durante su quinta temporada, no ha hecho sino aumentar el interés hacia este *arcade* de plataformas, desarrollado en **Suecia** bajo la estrecha supervisión de **Matt Groening**, el creador de la serie y padre de otro mito animado: **Los Simpson**. En el E3 se pudo disfrutar de una versión definitiva, con las intros acabadas y su reconocible cabecera musical atronando el *stand* de **Vivendi Universal** (distribuidores del juego en **EE.UU.**). En el resto del planeta, ***Futurama*** llegará de la mano de **SCI** y en **España** concretamente bajo la distribución de **Proein**. Como ya os adelantamos hace un par de meses, ***Futurama*** llega totalmente localizado al castellano, y con las voces originales de la serie. El argumento, creado por uno de los mejores guionistas del *show* de TV, llevará a **Leela**, **Fry** y **Bender** por toda la galaxia en una sucesión de cómicas misiones hasta alcanzar finalmente un planeta pantanoso habitado por el místico **Adoy** (**Yoda** escrito al revés). No será la única broma referente a **Star Wars** y otras leyendas de la *Sci-Fi* que podréis encontrar en este juego, definido por sus creadores como «El Episodio Perdido» de ***Futurama***. Ahora que la 3ª temporada, sábados y domingos en A3TV, se encuentra en pleno apogeo, es el mejor momento para acompañar a este desastroso trío en su aventura más delirante.

<El juego llegará con el mismo doblaje de la serie de televisión>

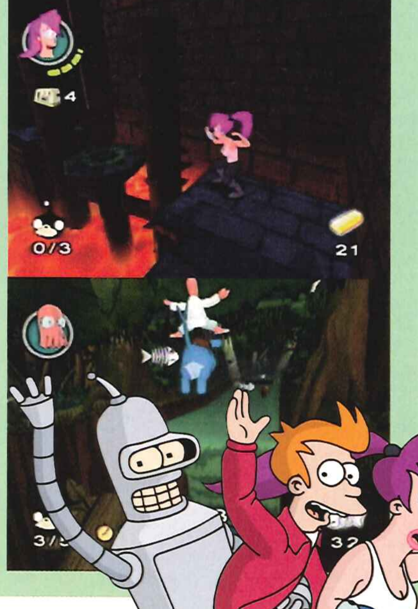
ON (01–07 de 10)
El sensacional doblaje acaba por convencerte de que estás protagonizando otro episodio de la serie de televisión.

OFF (01–04 de 10)
Sigue sin haber noticia alguna de un modo 60 Hz. Su mecánica es algo repetitiva.

Cuatro personajes
...cuatro mecánicas diferentes

Cada uno de los segmentos de ***Futurama*** está centrado en un personaje determinado, y en todos predomina el *arcade* de plataformas. Eso sí, las fases con **Leela** se aproximan al *beat'em-up*, mientras que **Zoidberg** protagoniza una persecución al estilo **Crash Bandicoot**.





Matt Groening ha trabajado estrechamente con los autores del juego para garantizar la calidad del producto.



Extras

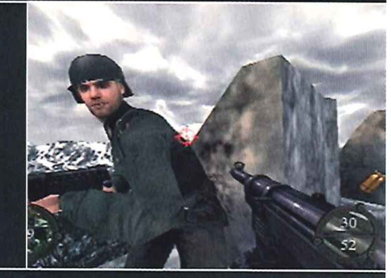
El juego incluirá un *trailer* del lanzamiento en DVD de la tercera temporada, además de otros extras.













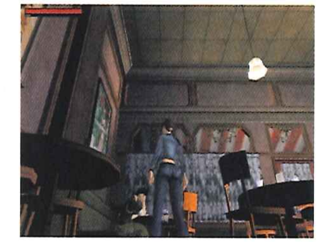
por << Dani3po >>



INVESTIGACIÓN
En ***El Ángel De La Oscuridad*** **Lara** podrá investigar todos los elementos que encuentre a su alrededor, desde armarios a todo tipo de interruptores.









LARA CROFT TOMB RAID

O cómo Lara abandonó la luz y se sumergió en



FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: EIDOS
- DESARROLLADOR: CORE DESIGN
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: AVENTURA
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- MUNDOS: 3
- PERSONAJES: 2
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 350 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.95€



DualShock 2

○	Salto	L1	Andar
□	Rodar	R1	Apuntar
✕	Acción	L2	Sigilo
△	Agacharse	R2	Esprintar
Cruceta	Cambiar Armas	Select	Mapa
Izq.	Dirección	Start	Pausa
Der.	Cámara	L3	-
		R3	Centrar Cámara

Cuando una licencia de la talla de **Lara Croft**, que ha vendido casi treinta millones de juegos en todo el mundo, está casi tres años ausente del panorama lúdico, puede significar dos cosas: una es que haya caído en el ostracismo, como le ha ocurrido a otros estandartes de la época de los 32 *bits*; la otra posibilidad es que se esté preparando un asalto al trono a gran escala, perfectamente planeado y meticulosamente diseñado para colmar las cada vez más exigentes ansias del público. Afortunadamente para todos, ha ocurrido esto último. Los que criticaban esta saga por su inmovilismo crónico tendrán ahora que retractarse de todas las injurias vertidas sobre el debut de la diva en **PS2**. Los programadores de **Core Design** han soportado estoicamente todos estos ataques conscientes de que quien ríe el último ríe mejor, y de que poseían una joya en bruto dentro de sus oficinas. Durante todo este tiempo han estado puliendo este diamante, y una vez vistos los resultados sólo podemos deslumbrarnos ante su brillo. En parte gracias a la reinventada **Lara**, extraída de su mundo de 32 *bits* y que ahora nos resulta plano e irreal, e introducida de lleno en un universo oscuro, complejo y lleno de detalles. La transición ha sido tan brutal que nada podía habernos preparado, a pesar de haber recibido periódicamente todo tipo de información audiovisual. Las pantallas mostraban un nuevo diseño de la protagonista, más «realista» y



SIGILO
Igual de efectiva y mortal que **Solid Snake**, pero mucho más gratificante para la vista.

ER
las tinieblas

EL ÁNGEL DE LA OSCURIDAD

<El salto cualitativo es tan grande que no caben las comparaciones con entregas anteriores>

Puñetazos, patadas, cargas corporales... Lara ha aprendido multitud de técnicas.

«proporcionado», unos escenarios mucho más integrados en un mundo coherente y, en general, un apartado gráfico sublime. Y a pesar de que todo esto es cierto, y de que ***El Ángel De La Oscuridad*** cuenta con un entorno visual sin comparación posible dentro del catálogo actual de **PS2**, es lo que menos nos sorprende. Cualquier alarde técnico (los efectos de luz que inciden en tiempo real sobre el cuerpo de los protagonistas, la refracción al entrar en el agua, la fluidez con la que se mueve todo, los escenarios rebosantes de vida) se queda pequeño ante el nuevo desarrollo creado para la ocasión, y que preside el juego. Mejor que tratar de explicarlo, pondremos un ejemplo. En uno de los primeros niveles, **Lara** se encuentra huyendo de la policía francesa por los tejados de **París**. Al llegar a un punto concreto, ante nosotros se abren varias posibilidades. Si es la primera vez que visitamos el lugar (ya que podremos inspeccionar los escenarios en más de una ocasión), no seremos capaces de realizar un gran salto para llegar al siguiente tejado, por lo que deberemos optar por deslizarnos hasta el nivel inferior (los callejones) y continuar desde allí, o bien saltar sobre un tragaluz que cederá bajo nuestros pies y nos permitirá introducirnos en un edificio desde el que proseguir. Si hemos avanzado lo suficiente, **Lara** será más fuerte, más ágil y contará con mayor poder mental, por lo que podrá realizar el salto y acortaremos un sustancial tramo del recorrido. Pero las bifurcaciones no se limitarán sólo a acciones «físicas». En las conversaciones con los personajes secundarios (en las que se revela el nuevo carácter ácido e insolente de la protagonista), ella tendrá la posibilidad de elegir entre varias contestaciones que no sólo afectarán al transcurso de la charla, sino que también facilitarán o complicarán la misión. Evolución y diseño, esas son las claves del nuevo *Tomb Raider*. Y no es que **Lara** se haya olvidado de saltar, colgarse de salientes, ➔

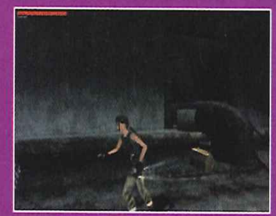
Detalles



COMO PEZ EN EL AGUA
En el momento de su lanzamiento, *Tomb Raider* creó las rutinas de movimiento en el líquido elemento que hoy en día utilizan todas las aventuras en tres dimensiones. Ahora se ha mejorado el sistema de control para que resulte aún más sencillo e intuitivo desplazarse por el agua.



CÁMARAS DINÁMICAS
En muchos momentos del desarrollo del juego la cámara abandonará su lugar clásico detrás de la espalda de **Lara** para colocarse en diversos puntos fijos que le dotarán de una perspectiva mucho más cinematográfica. Una de las grandes innovaciones de esta entrega.



EFECTOS GRÁFICOS
Cuando **Lara** introduzca parte de su cuerpo en el agua, una conseguida rutina gráfica mostrará el efecto de refracción que ocurriría en el mundo real. Este y otros mil detalles más hacen de ***El Ángel De La Oscuridad*** un juego irrepetible a nivel gráfico y estético.

por << Dani3po >>

<Lara abandona los entornos fantásticos y se introduce en un universo real, oscuro e inquietante>

Cazadora y presa
Perseguida por un asesinato

Al llegar a **París** para reunirse con su mentor, **Von Croy**, descubrirá que ha sido asesinado y ella es acusada del crimen. Deberá huir y demostrar su inocencia.

Un nuevo héroe
El último miembro de los templarios

Kurtis Trent, perteneciente a la orden *Lux Veritatis*, será el nuevo personaje al que podremos controlar durante un veinte por ciento del juego aproximadamente.

Cuerpo a cuerpo
Desarma a los enemigos

Lara podrá efectuar diversos movimientos y llaves para inmovilizar a los enemigos sin utilizar las armas, siempre que no sea descubierta.

DEL PAPEL A LA PANTALLA

El proceso de creación del nuevo modelo de **Lara**, con diez veces más polígonos que en las entregas para **PSone**, comienza con la elaboración de una trama de líneas (*wireframe*) que la definen.

Durante nuestra visita a los laboratorios lidiaremos con todo tipo de criaturas.

activar interruptores y resolver *puzzles*. Continúa con sus labores clásicas y los que busquen la esencia original de la serie la encontrarán (sobre todo en los niveles que transcurren en los subterráneos de **París**), pero ahora todo es mucho más lógico (qué pueblo colocaría una palanca para abrir una puerta a cientos de metros de distancia) y en todo momento tendremos un sentido preciso del desarrollo de la trama y los acontecimientos que la componen. Las nuevas acciones contribuyen también a integrar a la arqueóloga en una aventura mejor construída, igual de larga y tremendamente reconfortante desde el punto de vista audiovisual. Los movimientos de sigilo, tan de moda últimamente, han sido reflejados de una manera totalmente natural y mucho más sencilla de llevar a cabo que en otros títulos (léase *MGS2* o *Splinter Cell*), y no porque la inteligencia artificial de los enemigos haya sido descuidada precisamente. El combate cuerpo a cuerpo, las presas para inmovilizar a los enemigos, las 250 nuevas animaciones de la protagonista, la posibilidad de controlar a un nuevo e interesante personaje... Todo confluye en una experiencia muy satisfactoria que deja atrás las frustraciones de entregas anteriores y sus limitaciones. Un nuevo género, un nuevo mundo y una nueva **Lara**. Si eres un fan de la saga, hazte con él. Si la detestas, hazte con él. Si tienes dos manos y posees el sentido de la vista y una **PS2**, hazte con él. No te arrepentirás.

TOMB RAIDER: EADLO

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] La evolución que pedía a gritos la saga.
- [+] Lara ha mejorado en todos los aspectos.
- [+] Se acabó el deambular sin rumbo por los niveles.
- [+] Técnicamente tiene todo lo que cabría desear.

GRÁFICOS: Escenarios en alta resolución, la mejor animación de un ser humano nunca vista y un diseño único e irrepetible.	9.6
AUDIO: Voces en perfecto castellano, banda sonora interpretada por la Filarmónica de Londres y Dolby Digital Pro Logic II.	9.5
JUGABILIDAD: El nuevo sistema de control permite moverse por el universo de Tomb Raider de una forma muy intuitiva.	9.6
DURACIÓN: Nadie tendrá dudas sobre este aspecto, pero por si acaso lo recordamos: una de las aventuras más largas de PS2.	9.6

CONCLUSIÓN

Lara ha vuelto y está enfadada con todos aquellos que han tratado de usurpar su legítimo puesto como reina de las aventuras de acción. No hay duda de que lo recuperará muy pronto.





PUNTUACIÓN OFICIAL

por << Dani3po >>

<La película en la que se basa está dirigida por Ang Lee y protagonizada por Eric Banna y la ganadora de un Oscar Jennifer Connely>

THE



Descubre de la mano de Vivendi el secreto



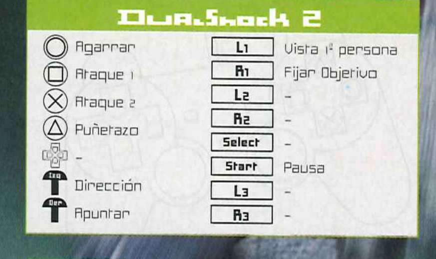
Las secuencias de vídeo CGI que aparecen en algunos momento están bastante bien realizadas.





FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: VIVENDI UNIVERSAL
- DESARROLLADOR: RADICAL ENTERT.
- DISTRIBUIDOR: VIVENDI UNIVERSAL
- PAÍS DE ORIGEN: CANADÁ
- GÉNERO: ACCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- ESCENARIOS: 25
- VIDAS: 1
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 105 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.99 €



DUAL SHOCK 2

○	Agarrar	L1	Vista 1ª persona
□	Ataque 1	R1	Fijar Objetivo
✕	Ataque 2	L2	-
△	Puñetazo	R2	-
Cruceta	-	Select	-
Izq	Dirección	Start	Pausa
Der	Apuntar	L3	-
		R3	-

△✕□○

Después de no haber obtenido los resultados esperados en otras grandes licencias audiovisuales como *Dark Angel*, teníamos curiosidad por comprobar el resultado de la conversión a videojuego por parte de **Vivendi Universal** de *The Hulk* uno de los grandes lanzamientos cinematográficos de la temporada estival. Pero después de jugar varias horas al título creado por los canadienses **Radical Entertainment**, podemos decir sin riesgo a equivocarnos que han hecho un buen trabajo, aunque no exento de ciertas limitaciones inherentes al protagonista del juego. Durante la mayor parte de su desarrollo **The Hulk** es un *beat'em-up* en tres dimensiones «reales» (es decir, que nos podemos mover hacia cualquier parte del escenario y no sólo hacia adelante y atrás) que, a pesar de contar con un desarrollo bastante simple y lineal, no aburrirá a los *fans* de los cómics de la **Marvel** ni a los que disfruten con el filme. Los niveles están diseñados de una forma muy inteligente y, a pesar de que el objetivo es siempre el mismo (acabar con las decenas de enemigos que salen al paso), nunca llega a hacerse repetitivo o monótono. Siguiendo la moda impuesta por *Enter The Matrix*, el argumento del juego es «complementario» al de la película y se centra en los acontecimientos que tienen lugar tras el fin de la misma. Así pues, aparecerán nuevos enemigos, algunos extraídos de las páginas de los tebeos y otros creados en exclusiva para el juego. Lo mismo ocurre con el aspecto gráfico. El imponente protagonista es una mezcla del diseño original del monstruo y la nueva imagen que muestra en las salas

<El argumento del juego comienza donde acaba el de la película>

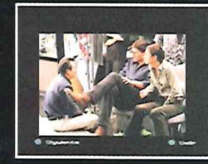




Extras

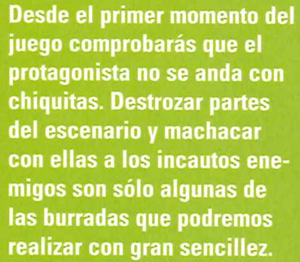


ENTREVISTAS
Uno de los extras que oculta el juego es una serie de entrevistas con los creadores del juego y de la película en la que se basa.

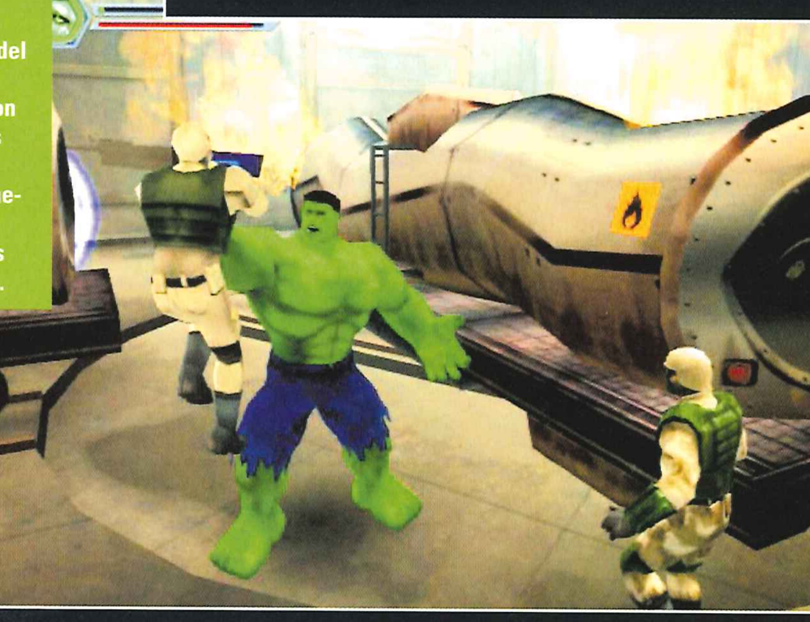


FOTOS DE PRODUCCIÓN
Otro de los alicientes es poder observar instantáneas tomadas durante el rodaje, sobre todo si aparece **Jennifer Connely**.





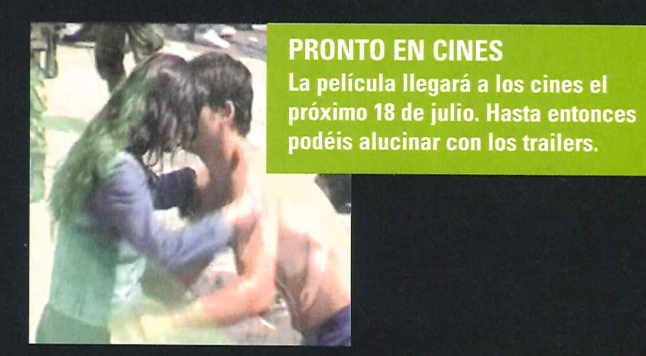
DESTRUCCIÓN A GRAN ESCALA
Desde el primer momento del juego comprobarás que el protagonista no se anda con chiquitas. Destrozar partes del escenario y machacar con ellas a los incautos enemigos son sólo algunas de las burradas que podremos realizar con gran sencillez.



HULK

de La Masa

de cine, al que se le han añadido unos toques de *cell-shading*. El resultado es más que correcto, siendo impresionante verle despachar enemigos con su gran variedad de ataques, así como utilizar cualquier parte del decorado como arma; desde tuberías a cajas, pasando por coches o los mismos infelices que tratan de darle caza. Otra parte del juego transcurre cuando controlamos a su *alter ego* **Bruce Banner**. Se ha intentado crear un desarrollo con detalles de infiltración, aventura y acción, aunque lo cierto es que estas fases no son tan divertidas como las protagonizadas por el gigante verde. Teniendo el cuenta la licencia en la que se basa (habría sido ridículo colocar a **Hulk** en medio de una aventura tipo *Tomb Raider* o algo parecido a *Metal Gear Solid*), se ha hecho el mejor trabajo posible. No es el juego del año, pero cumple más que dignamente su cometido.



PRONTO EN CINES
La película llegará a los cines el próximo 18 de julio. Hasta entonces podéis alucinar con los trailers.




Infiltración y sigilo

De vez en cuando deberemos controlar a la versión «calmada» del protagonista, Bruce Banner.
Estos niveles, que representan aproximadamente un veinte por ciento del desarrollo del juego, suelen tener lugar en instalaciones enemigas repletas de rivales. En ellas nuestra principal misión será infiltrarnos sin ser vistos, aunque en caso de ser necesario el doctor podrá recurrir también al combate cuerpo a cuerpo (sin la eficacia demoledora de **Hulk**, claro está). En cualquier caso, no son el punto fuerte del título de **Radical Entertainment**.

THE HULK

LO MEJOR Y LO PEOR
[+] El diseño del protagonista y la variedad de golpes.
[+] El motor gráfico del juego es bastante potente.
[+] Incluye multitud de extras.
[–] El género elegido puede no gustar a todos.

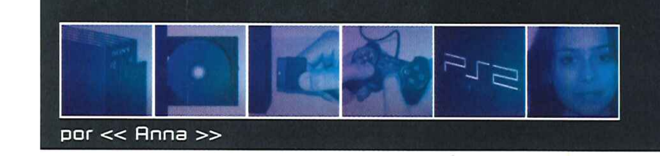
GRÁFICOS: Todo se mueve a las mil maravillas en el juego de Radical. Destacan las secuencias de vídeo.	9.0
AUDIO: El doblaje al castellano es bastante bueno. Por lo demás, los efectos son todo lo contundentes que cabría esperar.	8.9
JUGABILIDAD: La variedad de golpes que Hulk puede realizar hará que no te aburras después de acabar con cientos de enemigos.	8.9
DURACIÓN: No demasiado alta, aunque en este género es lógico. Los secretos añaden algo de longevidad.	8.6

CONCLUSIÓN
The Hulk ofrece la experiencia de juego más cercana al espíritu de los cómics y de la película. Gustará a los fans de toda la vida y a los que busquen diversión sin complicaciones.





PUNTUACIÓN OFICIAL



Detalles



SIGUE LAS INDICACIONES...
Sitúate dentro de los parámetros indicados por el juego y que aparecen en pantalla para ajustar la imagen a tu medida.



IMAGEN Y SONIDO
Escoge un lugar luminoso y con poco ruido ambiental. La cámara grabará tu voz y los movimientos serán reproducidos en pantalla sin retardo alguno.

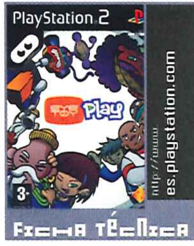


CREA UNA PARTIDA
Eye Toy te hará 3 fotos para crear un nuevo archivo y, para ello, te pedirá que pongas cara feliz, triste y de burla.

EYE TOY PLAY

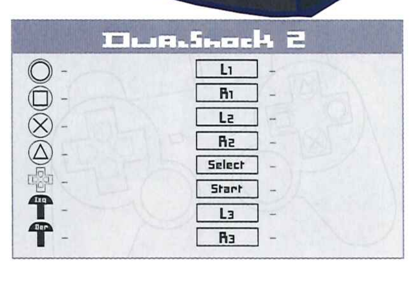
Un nuevo concepto de juego llega a PlayStation 2





Ficha técnica

- COMPAÑÍA: SONY C.E.
- DESARROLLADOR: LONDON STUDIOS
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: MINIJUEGOS
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-4
- PERIFÉRICO: CÁMARA EYE TOY
- MINIJUEGOS: 12
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 344 KB+150 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.99€



Es una nueva forma de jugar, de entender la interacción existente entre jugador y consola, y la posibilidad de convertirnos por primera vez en los auténticos protagonistas del desarrollo de un juego. **Sony C.E.** ha sido la pionera, pero seguro que tras este original título le seguirán infinidad de juegos que utilizarán este periférico capaz de reproducir imagen y sonido. La cámara de pequeñas dimensiones es similar en estética a lo que conocemos todos como una *webcam*, sólo que con un *look* exclusivo y a juego con el diseño de **PlayStation 2**. Se conecta a uno de los puertos USB que dispone la consola y, si quieres, podrás desconectar el mando analógico *DualShock 2* porque no lo vas a necesitar para nada. Colócate entre los parámetros que aparecen en el juego ***Eye Toy Play*** y selecciona *Select* con la mano. ¡La aventura virtual está a punto de comenzar! El título ofrece un total de 12 minijuegos que se irán activando según se vayan superando récords y sumando puntos (un mínimo de 40.000), momento en que te harán una foto para mostrar que eres un as en esto de los videojuegos. Además, existen partidas multijugador en las que hasta 4 usuarios podrán participar en cooperación o en *Versus* por turnos y una opción que permite grabar mensajes como si de una cámara de vídeo convencional se tratara, sólo que en esta ocasión quedará registrado en la *Memory Card*.
La jugabilidad es sin duda su punto fuerte. Es divertido, sencillo y muy diferente a lo visto hasta ahora. Simplemente el jugador deberá mover las manos, la cabeza, los brazos o lo que haga falta, según el desafío que se presente, para superar la prueba. Así, el objetivo de *Wishi Washi* (uno de los minijuegos) es limpiar todas las ventanas de un rascacielos, para ello deberás mover las manos a modo de «dar cera, pulir cera» en cada una sus ventanas en un tiempo limitado. O *Ufo Juggler* en el que deberás ayudar a despegar las naves espaciales que aparecen en pantalla agitando las manos cerca de ellas, mientras evitas que la nave enemiga las destruya.
En fin, la diversión, las risas y el «agotamiento» están asegurados para jugar solo o en compañía de unos amigos, o incluso con los más veteranos de la familia. Y es que nadie se resistirá a probar esta experiencia única.
Detrás de su inocente aspecto visual se esconde una gran calidad técnica que respalda el trabajo realizado por la compañía programadora

Cámara y acción
La estrella eres tú

Con ***Eye Toy*** también podrás grabar mensajes de imagen y sonido con una duración de 10 a 60 segundos. Para ello, ajusta el sonido en el menú de opciones, elige el fondo de pantalla que más te guste entre los 26 disponibles y... ¡¡a actuar!!



Playroom

Festival de imágenes

Según vayas superando récords y aumentando la puntuación activarás un total de 14 efectos de imagen como éstos: *Bees*, un panel lleno de abejas y *Spiders*, una telaraña.







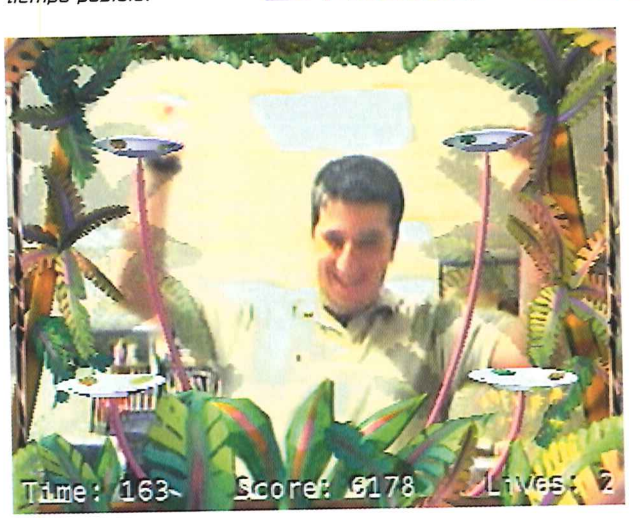




En Plate Spinner tendrás que conseguir que los platos giren sobre los palillos durante el mayor tiempo posible.

MINIJUEGOS A RAUDALES

Eye Toy contiene una docena de minijuegos, pero sólo tres estarán disponibles desde el principio (*Beat Freak* de música, *Kung Foo* de kárate y *Wishi Washi* de limpiar ventanas). Al superar la puntuación establecida (40.000) activarás los demás: *Keep Ups*, *Boxing Chump*, *Ufo Juggler*...





Realiza combos y movimientos especiales para conseguir buenas puntuaciones, ya que si superas los 40.000 puntos activarás un nuevo minijuego.

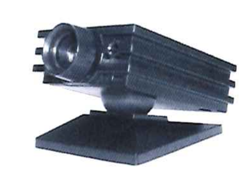
London Studios, quien ha conseguido que cámara y juego se unifiquen en uno mismo. Cada movimiento es un golpe de acción y cada acción es un efecto específico que repercute en el desarrollo del juego. Es decir, la cámara detecta cada uno de los movimientos que el jugador ejecuta y los reproduce y aplica de manera instantánea en el juego, proyectando su imagen en pantalla sin ningún tipo de retardo. Asimismo, las melodías y efectos de sonido que se escuchan al realizar un movimiento son extraordinarios: puñetazos, el crepitar de las ventanas, los gritos de la afición de un partido de fútbol, la llamada de las almas en pena... Todo está recreado con gran realismo y reproducido en concordancia con lo que el jugador realice en cada momento.

Y es que cada minijuego es un auténtico tesoro que debe ser conquistado. Pues aunque cumplir todos los requisitos necesarios para desbloquear los secretos que aguarda es bastante complejo (ya que requiere algo de práctica y empeño) merece la pena disfrutar de ***Eye Toy Play*** en todo su esplendor. Hay opciones como *Video Messaging* o *Playroom* que complementan la diversión al desarrollo central del juego. En esta última modalidad estarán disponibles un total de 14 efectos de imagen en los cuales no hay que cumplir ningún tipo de objetivo, sino que simplemente hay que disfrutar de cómo los elementos que discurren en pantalla interactúan ante tu presencia. Así, encontrarás efectos como *Materialise* en el que verás cómo tu imagen se desintegra cuando te mueves; o *Underwater*, el cual te trasladará al fondo del mar donde te rodearás de peces de colores que huirán cuando intentes tocarles. Sin duda, es una experiencia de juego única que todo usuario de **PlayStation 2** debería probar. Por otra parte, el juego y la cámara ***Eye Toy*** se venden juntos en un *pack* sin que el periférico vaya a encarecer el producto, ya que su precio estimado es de 59.99 Euros (similar al de un juego normal). Además, quién sabe si esta cámara oculta otras y nuevas utilidades idóneas en un futuro próximo; un futuro que se augura muy próspero en el sector de los videojuegos, repleto de nuevas tecnologías y muy relacionado con el creciente desarrollo del universo *On-line*.

<Eye Toy es una nueva forma de jugar y entender la interacción existente entre jugador y consola>



Golpea al robot y esquiva sus embestidas en este peculiar cuadrilátero.



EYE TOY PLAY

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Una nueva forma de jugar más cercana al usuario.
[+] Perfecta sincronización entre juego y cámara.
[+] Minijuegos muy curiosos y entretenidos.
[−] Es tan divertido que se hace corto.

GRÁFICOS: Gráficamente es muy sencillo, pero su inexistente retardo en pantalla sorprende y supera todo lo visto hasta ahora.	9.2
AUDIO: Es espectacular la sicronización del movimiento del jugador y el sonido que éste genera en el juego.	9.2
JUGABILIDAD: La mecánica es muy sencilla, pero la dificultad es bastante elevada. Aún así, lo pasarás en grande.	9.4
DURACIÓN: Son 12 minijuegos con secretos ocultos que activar. Llevará tiempo completarlo, pero seguro que te sabrá a poco.	9.0

CONCLUSIÓN

No es sólo una novedad en cuanto a periféricos y juegos se refiere, sino que supone una nueva forma de jugar y de entender la interacción entre jugador, videojuego y consola. Muy divertido.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

9.3 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL



por << Nemesis >>

Durante unas excavaciones en Egipto, los estúpidos nazis han liberado un ejército de momias

Return To Castle Wolfenstein ofrece más de 30 niveles distribuidos por Egipto, Alemania o Noruega.

<Uno de los mejores shooter del año para PlayStation 2>

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN
OPERATION RESURRECTION
Destruye los planes de Himmler





AHNENERBE
Himmler no dudó en buscar aliados incluso entre los muertos. Su oficina de ocultismo cumplió sus órdenes al pie de la letra.



LA VIDA ES DURA...
Como en el *Wolfenstein* 3D del 92, tendrás que robar comida de las mesas para recuperar la barra de energía.

TODO EN CASTELLANO
La versión **PS2** ofrece como exclusiva, frente a **Xbox**, voces y textos en perfecto castellano.



FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: ACTIVISION
- DESARROLLADOR: RASTER
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: SHOOT'EM-UP
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- CAPITULOS: 6
- MISIONES: +30
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 4
- MEMORY CARD: 300 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.99€



DualShock 2

○	Arma Anterior	L1	Saltar
□	Arma Siguiente	R1	Disparar
✕	Activar	L2	Agacharse
△	-	R2	Parada
Cruceta	Usar Objeto	Select	-
Izq	Dirección	Start	Pausa
Der	Dirección	L3	Centrar Cámara
		R3	Recargar Arma

En 1992 *Wolfenstein 3D* cambió para siempre la concepción de los *shoot´em-up*, abriendo un nuevo horizonte para el género. *Doom* fué la consagración de **Id Software**, pero la compañía tejana siempre mantuvo un cariño especial hacia su primer gran éxito. Más de una década después, el protagonista de aquel clásico, azote de nazis, regresa en una espeluznante misión que le conducirá desde las arenas de **Egipto** a la fría **Noruega**. La **Ahnenerbe**, la oficina de ocultismo de **Heinrich Himmler**, ha invocado todo tipo de poderes oscuros para crear un ejército de zombis que cambiará el curso de la 2ª Guerra Mundial. Por si no fuera bastante complicado combatir al fanático ejército nazi, **Blazkowitz** debe enfrentarse a momias, zombis y a un diabólico príncipe sajón del siglo IX. Las únicas armas de las que dispone son las robadas a los soldados alemanes caidos y su probada capacidad de supervivencia. Si disfrutaste con *Medal Of Honor*, alucinarás a lo grande con este retorno al castillo **Wolfenstein**. Es el triple de largo, de difícil y de adictivo. Aquí no encontrarás referencias a sucesos o batallas reales, como en *Medal Of Honor* (aunque la **Ahnenerbe** y el fanatismo de **Hitler** y **Himmler** por el ocultismo existieron realmente), pero disfrutarás a lo grande abatiendo nazis con 16 clases diferentes de armas, mientras sorteas trampas en milenarios templos egipcios. Incluso seleccionando los niveles de dificultad más bajos, sobrevivir en ***Return To Castle Wolfenstein*** requerirá tener todos tus sentidos a punto. Las voces de los alemanes, fantásticamente dobladas al castellano, te indicarán su ubicación antes de que dé comienzo la lluvia de balas. A partir del motor gráfico del *Quake III Arena*, **Raster Prods**, ha confeccionado una sensacional adaptación del juego de **PC**, conservando las impresionantes texturas y la suavidad del original, aunque sea a cambio de sacrificar, en la versión PAL, parte de la pantalla de juego. Las enormes franjas negras son el único lunar en un *shooter* realmente sensacional. ▪

REVIVE EL MITO
Las referencias al clásico de 1992 en ***Return to Castle Wolfenstein*** son constantes, como deja patente el libreto de instrucciones del juego. En él se nos desvela el origen del **Dr. Schabbs**, inspirado en el científico loco del *Wolfenstein 3D*, o cómo se han respetado incluso los platos con pavo del original.

R.T.C. WOLFENSTEIN

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] Fantástico trabajo de localización al castellano.
- [+] Es uno de los shooter más largos del mercado.
- [+] Pese a su dificultad, te atrapará sin remedio.
- [−] No incluye ningún modo multijugador.

GRÁFICOS: Sobresaliente calidad en las texturas. Todo discurre con suavidad. Lástima de las enormes franjas PAL.	9.0
AUDIO: El excelente doblaje, aunque parezca poco importante en un shooter, acaba siendo uno de los mayores aciertos del juego.	9.2
JUGABILIDAD: Por la disposición de los botones del pad de PS2, esta versión es mucho más jugable que la de Xbox.	9.3
DURACIÓN: No ofrece ni los modos Death Match ni el cooperativo que incluye la versión Xbox. Eso si, el modo Historia, es interminable	8.8

CONCLUSIÓN

De haber ofrecido un modo 60hz, Wolfenstein podría haber derrocado con toda justicia a Medal Of Honor. Aun así es uno de los mejores shooters del año para PlayStation 2. Y de los más largos.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

9.2 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL

por << R. Dreamer >>

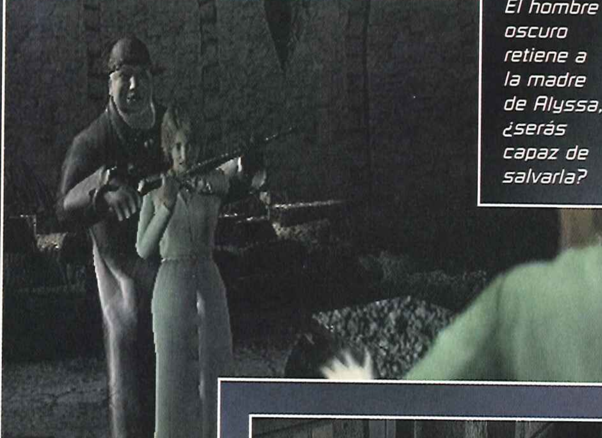
Asesinos natos

Una experiencia indescriptible

A lo largo de los 6 niveles de **Clock Tower 3, Alyssa** se enfrentará a otros tantos psicópatas que asolan **Londres** en diferentes épocas cometiendo horribles crímenes.







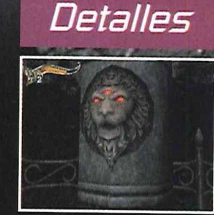
El hombre oscuro retiene a la madre de Alyssa, ¿serás capaz de salvarla?





El principio de una truculenta secuencia del juego.

Detalles



PUZZLES

El juego no gira en torno a los enigmas, aunque **Capcom** ha incluido alguno que otro para poner nuestra inteligencia a prueba.



APARECIDOS

Algunos fantasmas atacarán a **Alyssa** hasta que no les devuelva a tiempo sus objetos más preciados en vida.

CLOCK TOWER 3

Una original apuesta de Capcom dentro del género



Ficha técnica

- COMPAÑÍA: CAPCOM
- DESARROLLADOR: CAPCOM-SUNSOFT
- DISTRIBUIDOR: UBI SOFT
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: SURVIVAL HORROR
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- NIVELES: 5
- VIDAS: 1
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 677 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ
- PVP RECOMENDADO: 44.95€

DualShock 2

○	Agacharse	L1	Mapa
□	Caminar	R1	Flechas Especiales
✕	Acción	L2	-
△	Ataque	R2	-
Cruceta	-	Select	Pausa/Reset
Izq	Dirección	Start	Menú/Inventario
Der	Cámara	L3	-
		R3	-

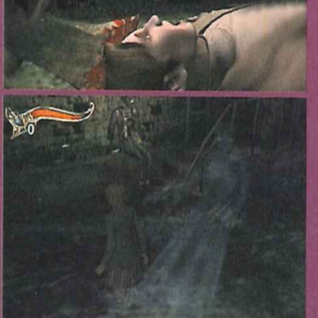
El *boom* del *Survival Horror* ocasionado por *Resident Evil* fue el pistoletazo de salida para que otras compañías se dieran cuenta del potencial que suponía un público adulto ávido de aventuras con un contenido más acorde con sus apetencias. ***Clock Tower 3*** es un ejemplo claro de juego creado para el disfrute de usuarios mayores de edad, con una larga trayectoria dentro de este mundillo, sus crudas escenas permitirán disfrutar a los amantes del género de terror con toda intensidad. La colaboración entre las compañías japonesas **Capcom** y **Sunsoft** ha dado como fruto una aventura innovadora, aunque manteniendo ciertos aspectos que han caracterizado a las entregas anteriores de *Clock Tower*. En realidad, se suman una serie de factores que hacen que este título se desmarque de las tres franquicias más representativas de este género; *Silent Hill, Resident Evil* y *Projecto Zero*. Esperemos que suponga un resurgimiento de esta saga, que tras pasar casi desapercibida por **SNES** y **PSone**, llega finalmente a **PlayStation 2**. Los responsables de su creación, el **Estudio 3 R&D** de **Capcom**, tienen en su haber títulos como *Resident Evil 0* y *Resident Evil Dead Aim*, lo que les otorga una contrastada experiencia dentro del género *Survival Horror*. Además, han contado con la inestimable colaboración de **Flagship**, una de las compañías más prestigiosas en la elaboración de guiones para videojuegos (*Resident Evil* y *Onimusha*) y con la participación del recientemente fallecido **Kinji Fukasaku**, reputado director del cine japonés (cuya película más conocida en Occidente es *Battle Royale*), que ha aportado el toque cinematográfico adecuado a las increíbles escenas que hay en ***Clock Tower 3***. El resultado no podía haber sido más satisfactorio, porque las secuencias son uno de los principales alicientes de este título dejando una huella imborrable en nuestras retinas. No es una buena idea desvelar su contenido, porque entonces se perdería el factor sorpresa, mitigando la impresión que sus autores pretenden causar en el jugador. Sin embargo, este aspecto queda únicamente como un mero elemento decorativo y lo importante, como siempre, reside en las características que afectan al juego en sí. Aquí nos encontramos con un sis-

Vidas cruzadas

El objetivo

El Destino le tenía reservada una sorpresa a **Alyssa**, sin saberlo se va a convertir en una cazafantasmas. Su principal misión consistirá en descubrir las circunstancias en las que han muerto determinados personajes, para que se reconcilien con su pasado y puedan abandonar este mundo en paz.





ELEMENTOS MÁGICOS

En todos y cada uno de los escenarios se han dispuesto una serie de objetos para que la protagonista interaccione con ellos: teletransportadores, fuentes con agua mágica y otros ornamentos por el estilo.

Los Final Bosses siguen el mismo patrón, aunque eliminarlos puede ser realmente tedioso.

<Clock Tower 3 nos ofrece una exquisita y nueva forma de disfrutar pasando miedo>

ER 3

Survival Horror

Vías de escape

Cómo sobrevivir

Alyssa tiene tres opciones para evitar a sus perseguidores durante el juego. La primera consiste en utilizar determinados puntos que sirven para ocultarse, momento en el que se pasará a una perspectiva en primera persona. La segunda nos ofrece la posibilidad de defendernos con diferentes objetos de nuestro agresor. Y la última, en dejarle paralizado rociándole con Agua Bendita.

tema muy similar al que ha predominado a lo largo de la saga, con la salvedad de que ahora no se controlará a la protagonista como si se utilizara un ratón, sino usando el mando al estilo de *Resident Evil*. Por lo tanto, ***Clock Tower 3*** es la entrega que más involucra al jugador de toda la serie. Quizá los que estén acostumbrados a ir impartiendo justicia con un completo arsenal se vean decepcionados al comprobar que **Alyssa** sólo cuenta con un Agua Bendita para atacar a los psicópatas que intentan asesinarla. Aunque como en anteriores *Clock Tower*, se han dispuesto escondites y determinados objetos que la protagonista puede usar para esquivar a sus enemigos. Todo converge en una persecución casi continua a lo largo de cada nivel, mientras se exploran los escenarios para resolver las misteriosas muertes y conseguir finalmente que los espíritus atormentados queden liberados de las circunstancias que les retienen en este mundo. En ese momento, el jugador se encontrará con la segunda gran innovación de ***Clock Tower 3***, los combates contra el asesino de turno al final de cada nivel. Entonces ***Alyssa*** dispondrá de una barra de energía, que sustituye a la de pánico, y un arco con el que ha de terminar de una vez por todas con los criminales que la acosan. El único problema es que después de la primera vez, el resto de combates siguen exactamente el mismo patrón resultando un tanto repetitivos. Sin embargo, destacar la excelente banda sonora del juego, que se adapta perfectamente a la atmósfera que se respira en todos los escenarios, combinando sabiamente los silencios con exquisitas melodías. Por último, a los que todavía no se hayan decidido por este título, decirles que el juego sale a un precio muy interesante.

<Cinco asesinos en serie te pondrán en jaque en una trepidante aventura para PlayStation 2>



ESPÍRITUS BENÉVOLOS

Entre las apariciones espectrales que encontrará **Alyssa**, algunas le prestarán su ayuda y conocimientos sin pensarlo.

CLOCK TOWER 3

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Las espectaculares y dramáticas secuencias.
[+] El estilo y aspecto de Corroder, el mejor asesino.
[−] La animación de la protagonista podría haberse mejorado para dar un toque más consistente al juego.

GRÁFICOS: Sin duda, lo mejor son las escenas dirigidas por Kinji Fukasaku tanto por su calidad gráfica como por su contenido.	8.8
AUDIO: Estamos ante una de las mejores bandas sonoras para PlayStation 2. Los efectos de sonido cumplen con su función.	9.0
JUGABILIDAD: El motor del juego es descubrir una nueva secuencia y los escenarios. Porque el sistema resulta un tanto repetitivo.	8.4
DURACIÓN: La habilidad de cada uno marcará el tiempo en llegar al final, pero no es uno de los títulos más largos del mercado.	8.0

CONCLUSIÓN

La ambientación y el original sistema de juego hacen de este título un programa imprescindible para los amantes del Survival Horror. Puede que no sea perfecto, pero merece la pena jugarlo.





PUNTUACIÓN OFICIAL







Detalles

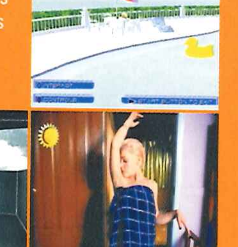


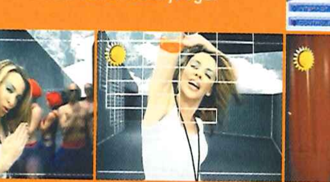
MINIJUEGOS
Tres divertidas pruebas os esperan en esta opción. En una de ellas deberás afinar tu puntería e impactar en objetos.



PERSONAJES
Las exhuberantes chicas y los apolíneos chicos aparecerán en todo su esplendor antes de cada uno de los encuentros.

BEACH HOUSE
Dentro de esta opción, a medida que vayas ganando torneos en el modo principal, irás adquiriendo los vídeos de los temas que componen la banda sonora del juego.







SUMMER HEAT BEACH VOLLEYBALL

Juana y Sergio se ponen el bañador en este simulador



FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: ACCLAIM SPORTS
- DESARROLLADOR: CHELTENHAM STUDIOS
- DISTRIBUIDOR: ACCLAIM
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-4
- PERSONAJES: 20
- MODOS DE JUEGO: 5
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 4
- MEMORY CARD: 74 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.95€



DualShock 2

○	-	L1	-
□	Finta	R1	-
✕	Saque/Recepción	L2	-
△	Devolver Pelota	R2	-
Cruceta	-	Select	-
Izq	Dirección	Start	Pausa
Der	-	L3	-
		R3	-

△✕□○

Ser pionero en un género siempre conlleva una serie de ventajas e inconvenientes. Ventajas porque los aficionados al género en cuestión no tienen más remedio que hacerse con el título si quieren disfrutar de su disciplina favorita. Los inconvenientes vienen por el hecho de que pronto puede ser superado por rivales que incluyan más opciones. Sea como sea, el que se haga con este lanzamiento de **Acclaim Sports** no se arrepentirá. Toda la jugabilidad que se espera de un juego de estas características se une la sencillez de control que te permitirá realizar espectaculares remates desde el primer momento. Lo mejor de ***SHBV*** es que, a pesar de contar con un gran número de movimientos diferentes (tipos de saque, de recepciones, de mates, fintas...), es posible controlar a tu jugador usando tan sólo un botón. La base del juego es la correcta colocación, que viene marcada por unas flechas de colores que indican también el tipo de acción que llevará a cabo el jugador. Gráficamente sorprende la creación de los escenarios y la textura empleada en los deportistas, que refleja la luz del sol en sus bronceados cuerpos. Si tienes tres amigos más con los que jugar se convertirá en una verdadera obsesión. Y si juegas solo, lucharás por ganar los partidos y acceder a extras tan jugosos como el vídeo *Love At First Sight* de **Kylie**.

<Seguro que no te aburrirás con SHBV>

ESCENARIOS
Localizaciones de ensueño para disputar los partidos bajo el sol.

S.H. BEACH VOLLEYBALL

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Uno de los títulos deportivos más divertidos.
[+] Incluye multitud de modos de juego diferentes.
[+] El aspecto gráfico es sensacional.
[+] La banda sonora incluye grandes temas.

GRÁFICOS: Tanto el modelado de los jugadores y jugadoras como los escenarios están a la altura de las grandes producciones.	9.0
AUDIO: La banda sonora es genial, tanto por los temas comerciales como por los creados por el equipo de desarrollo.	9.1
JUGABILIDAD: El control es tan sencillo e intuitivo que estarás haciendo todo tipo de filigranas con el balón a los pocos minutos.	9.2
DURACIÓN: Toda la que se espera y más. Un montón de extras ocultos, minijuegos, cuatro jugadores, un modo Campeonato...	9.3

CONCLUSIÓN

Sin duda nos encontramos ante uno de esos títulos deportivos que gustarán incluso a los que no sean unos fanáticos del deporte en general. El mejor y único exponente del género.





¿Podrás soportar la presión?



CODIGO : 6798
Nokia 3510i, 7210, 6610, 5100, 6100, 7250

¡DESCÁRGATE LOS JUEGOS DE GAMELOFT EN TU MÓVIL* !

ARCADE

RAIL RIDER



CÓDIGO : 4504
Nokia 3410, 3510i, Siemens M50, C55

PRINCE OF PERSIA®



CÓDIGO : 4029
Todos los Teléfonos* excepto Siemens C55

SIBERIAN STRIKE™



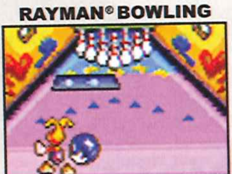


CÓDIGO : 4924
Todos los Teléfonos* excepto Siemens C55

BLOCK BREAKER

CÓDIGO : 3856
Nokia 3410, Siemens M50

RAYMAN® BOWLING



CÓDIGO : 4783
Nokia 3410, 3510i, 7210, 6610, 5100, 6100, 7250

EARTH INVASION



CÓDIGO : 6879
Nokia 3410, 3510i, Sharp GX10, Siemens M50, C55

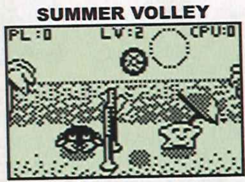
PLANET ZERO



CÓDIGO : 8556
Nokia 3410, 3510i, Sharp GX10, Siemens M50

DEPORTES

SUMMER VOLLEY



CÓDIGO : 4151
Nokia 3410, Siemens M50

RAYMAN® GOLF



CÓDIGO : 2341
Todos los Teléfonos* excepto Motorola T720

MARCEL DESAILLY PRO SOCCER



CÓDIGO : 3660
Nokia 3410, 3510i 7650, 3650,7210, 5100, 6100, 7250, 6610,

SKATE & SLAM



CÓDIGO : 4530
Todos los Teléfonos* excepto Nokia 7650, 3650

ACCIÓN

TOM CLANCY'S™ SPLINTER CELL



Disponible en exclusividad en el portal e-mocion de Telefonica Movistar

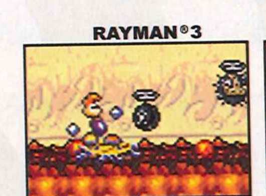
RAINBOW SIX™ URBAN CRISIS



CÓDIGO : 6318
Nokia 3410, Siemens M50

PLATAFORMA

RAYMAN®3



CÓDIGO : 5590
Nokia 3510i, 7650, 3650

GULO'S TALE



CÓDIGO : 8578
Nokia 3510i, Motorola T720, Sharp GX10

DESCÁRGATE TU JUEGO SIMPLEMENTE

ENVIA UN SMS con :
La palabra JUEGO + MODELO MOVIL al **5525*****
Ej. Si tienes un 7650, envía JUEGO 7650
y sigue las instrucciones

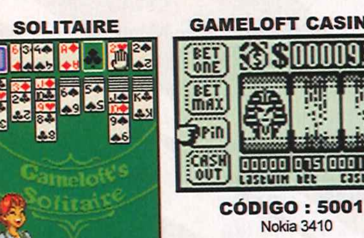
O LLAMA AL 906 29 37 38 **
y ¡sigue las instrucciones!

El juego quedará alojado en tu terminal.
¡Podrás jugar cuando y donde quieras!

Para descargarte el juego, tu móvil tiene que estar configurado para WAP.

REFLEXIÓN

SOLITAIRE / **GAMELOFT CASINO**



CÓDIGO : 9926
Nokia 3410, Motorola T720 Siemens M50, C55

CÓDIGO : 5001
Nokia 3410

CARRERAS

SPEED DEVILS™



CÓDIGO : 4360
Nokia 3410, 3510i, 7650, 3650, 7210, 5100, 6100, 7250, 6610, Siemens M50, C55

*Teléfonos compatibles más abajo

** Via 906: 1,06 €/min desde una línea fija y 1,40 €/min desde un móvil, IVA incluido.
*** Via SMS te cargan 1,04€/SMS (4 SMS por descarga de un juego a color y 3 SMS por la descarga de un juego en blanco y negro). También incurrirás en los costes de SMS y WAP que tengas contratados con tu operador. Deberás tener SUFICIENTE crédito para recibir el juego. Nos reservamos el derecho de utilizar los datos enviados para posibles operaciones futuras. Dispones no obstante, de un derecho de acceso, de rectificación y de limitación de datos, ya que somos los únicos destinatarios de los mismos. Para ello puedes dirigirte a www.gameloft.com

MAS JUEGOS PARA TU TELÉFONO MÓV
WWW.GAMELOFT.COM


Nokia 3410


Nokia 3510i


Nokia 7650


Nokia 3650


Motorola T720


Nokia 7210


Nokia 6610


Sharp GX 10

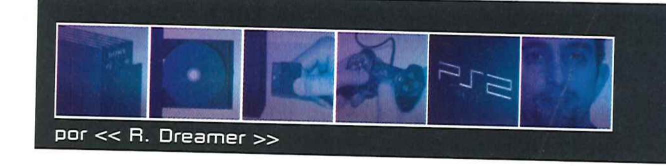

Siemens C55


Siemens M50

y también en
Nokia 7250
Nokia 5100
Nokia 6100

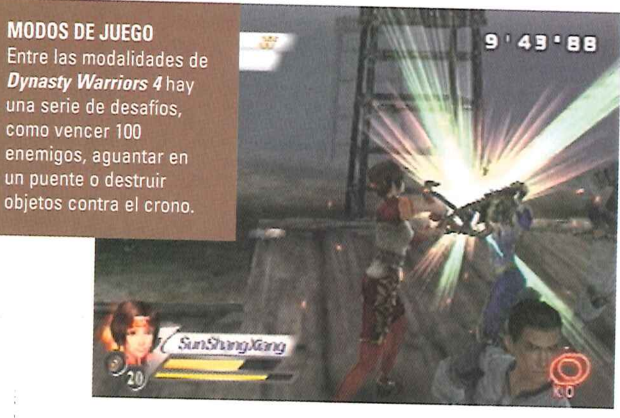
gameloft LOAD AND PLAY

Ubi Soft



por << R. Dreamer >>

MODOS DE JUEGO
Entre las modalidades de ***Dynasty Warriors 4*** hay una serie de desafíos, como vencer 100 enemigos, aguantar en un puente o destruir objetos contra el crono.







Cada ejército cuenta con su propia historia contada en elaboradas secuencias de vídeo.

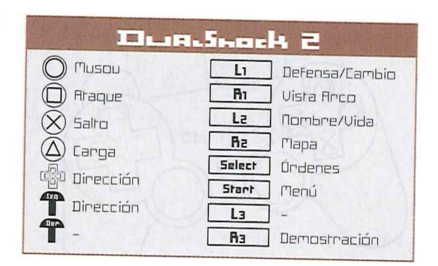
DYNASTY WARRIORS 4

La guerra entre Los Tres Reinos en su mayor apogeo



FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: KOEI
- DESARROLLADOR: OMEGA FORCE
- DISTRIBUIDOR: VIRGIN PLAY
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: BEAT'EM UP
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- EJÉRCITOS: 3
- MODOS DE JUEGO: 5
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 147 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.95€



△✕□○

Dynasty Warriors 4 se presenta como el mejor *Shin Sangoku Musou* de toda la serie. Sus creadores han pulido lo que pudimos ver en la tercera entrega donde uno de los aspectos más destacables reside en la Inteligencia Artificial de los enemigos. Ahora su comportamiento resulta casi impredecible, añadiendo un toque más estratégico a cada batalla contra las hordas de los Turbantes Amarillos. El jugador deberá permanecer atento a los movimientos del enemigo y dirigir sus fuerzas allí donde más se necesiten. Otro de los elementos, que sin duda estaban esperando los seguidores de *Dynasty Warriors*, consiste en la posibilidad de construir determinados ingenios como catapultas o rampas para asaltar una fortaleza. Continuando con las innovaciones en la jugabilidad, nos encontramos también con un sistema de *combos* mejorados, que en esta ocasión pueden alcanzar hasta 20 golpes si se encadenan con destreza las secuencias de botones. Los responsables del juego tampoco se han olvidado de mejorar el apartado gráfico para ofrecernos un increíble espectáculo con multitud de tropas en pantalla mientras el jugador se lanza al ataque. Además, ***Dynasty Warriors 4*** se encuentra totalmente traducido al castellano para que todo el mundo pueda, además de jugar, disfrutar con esta fascinante leyenda basada en la época feudal de **China**. ▮

<Las batallas más multitudinarias y espectaculares vuelven a PS2>

UNO O DOS JUGADORES
Dynasty Warriors 4 además del modo para un solo jugador también permite que dos jugadores disfruten del juego en una divertida modalidad cooperativa.





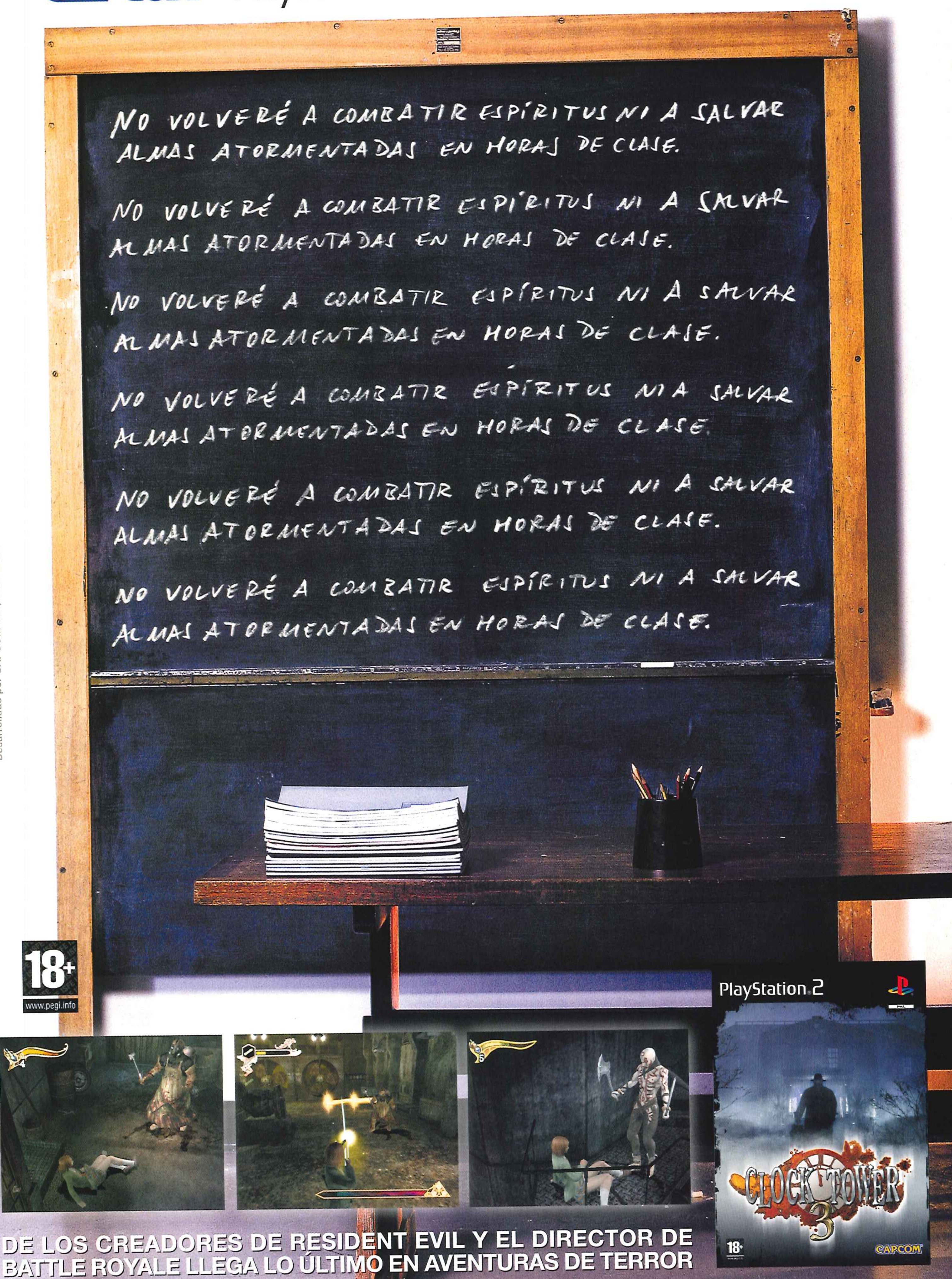
DYNASTY WARRIORS 4

LO MEJOR Y LO PEOR
[+] Las mejoras en la Inteligencia Artificial de los enemigos y la incorporación de ingenios para la batalla.
[+] La gran variedad de modos de juego.
[-] En algunos momentos puede ser repetitivo.

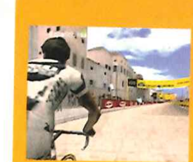
GRÁFICOS: Omega Force ha depurado el espectáculo visual que nos ofreció en la anterior entrega de Dynasty Warriors.	8.4
AUDIO: Durante la batalla hay multitud de gritos, golpes o explosiones que dan una mayor credibilidad a lo que sucede.	8.5
JUGABILIDAD: En esta cuarta edición hay importantes novedades, como una mayor dificultad y poder utilizar rampas o catapultas.	8.6
DURACIÓN: Unos cincuenta escenarios distribuidos en diecisiete territorios dan mucho juego a cualquier amante de la saga.	8.8

CONCLUSIÓN
Quizá no sea una de las franquicias más populares, pero su última entrega vendió más de dos millones de copias en todo el mundo, y este es el mejor capítulo de toda la saga.

PlayStation 2 Revista Oficial - España
8.5
(sobre 10)
PUNTUACIÓN OFICIAL


CAPCOM
PlayStation 2
NO VOLVERÉ A COMBATIR ESPÍRITUS NI A SALVAR
ALMAS ATORMENTADAS EN HORAS DE CLASE.
NO VOLVERÉ A COMBATIR ESPÍRITUS NI A SALVAR
ALMAS ATORMENTADAS EN HORAS DE CLASE.
NO VOLVERÉ A COMBATIR ESPÍRITUS NI A SALVAR
ALMAS ATORMENTADAS EN HORAS DE CLASE.
NO VOLVERÉ A COMBATIR ESPÍRITUS NI A SALVAR
ALMAS ATORMENTADAS EN HORAS DE CLASE.
NO VOLVERÉ A COMBATIR ESPÍRITUS NI A SALVAR
ALMAS ATORMENTADAS EN HORAS DE CLASE.
NO VOLVERÉ A COMBATIR ESPÍRITUS NI A SALVAR
ALMAS ATORMENTADAS EN HORAS DE CLASE.
18+
www.pegi.info
PlayStation 2
CLOCK TOWER 3
18+
CAPCOM
DE LOS CREADORES DE RESIDENT EVIL Y EL DIRECTOR DE
BATTLE ROYALE LLEGA LO ÚLTIMO EN AVENTURAS DE TERROR

por << Chip&CE >>



REPETICIONES
El programa pierde espectacularidad al reducir, a dos, las cámaras disponibles para las repeticiones ofrecidas después de las carreras.

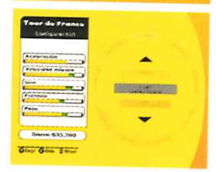






Los sprint especiales permiten activar premios ocultos.

Detalles



MODOS DE JUEGO
Los modos de juego son los mismos de la anterior versión (dos jugadores, contrarreloj y los retos recogidos en el modo Recreativa.



CICLISTAS
Los ciclistas incluidos son reales, tal y como puede apreciarse en las clasificaciones y en los rótulos que aparecen en los diferentes retos.



EQUIPOS
Se incluyen 12 equipos entre los que aparecen los españoles Kelme-Costa Blanca, Once-Eroski e Ibanesto.com. Entre los restantes destacar el US Postal, el Cofidis y el Fassa-Bortolo.

<Konami celebra el centenario de la ronda francesa con un programa muy original>





La nueva entrega incluye la posibilidad de lograr bidones isotérmicos adicionales.

LE TOUR DE FRANCE
1903-2003 CENTENARY EDITION

El Tour vuelve a PlayStation2 con renovados escenarios



FICHA TÉCNICA

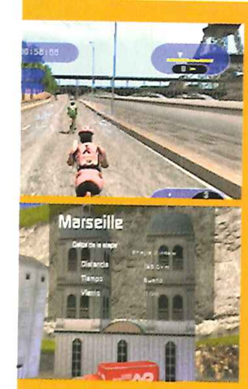
- COMPAÑÍA: KONAMI
- DESARROLLADORA: DC STUDIOS
- DISTRIBUIDORA: KONAMI
- PAÍS DE ORIGEN: CANADÁ
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- EQUIPOS: OFICIALES
- COMPETICIONES: 4
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 95 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.95€



DualShock 2

○	Cámara	L1	Cambio Marcha
□	Freno	R1	Cambio Marcha
✕	Pedaleo	L2	Pedir Agua
△	Avituallamiento	R2	Avanzar
Cruceta	Selección Blanco	Select	-
Izq.	Dirección	Start	Pausa
Der.	-	L3	-
		R3	-

El año pasado por estas fechas, coincidiendo con el comienzo de la ronda gala, llegó hasta **PlayStation 2** la primera entrega de este juego. Ahora, cuando el *Tour* de **Francia** celebra su centenario, **Konami** lanza la segunda parte de un título que destacó por su originalidad en la concepción del juego. El desarrollo es muy similar al de su antecesor, volviendo a recoger la última parte de etapas en las que el usuario debe remontar posiciones en un pelotón muy fragmentado. El sistema de control se basa en dos parámetros; por un lado la velocidad y por otro la energía. Como es lógico ambos se mueven de forma inversamente proporcional, de manera que es necesario dosificar esfuerzos y buscar un ritmo constante de pedalada. Además, se mantiene la ayuda inestimable de los bidones de avituallamiento, incorporando en esta edición la posibilidad de recibir hasta dos botellas extras. El sistema de control ha sufrido algunas modificaciones, aunque el resultado final sigue siendo muy parecido. Las principales novedades se aprecian en los escenarios en los que se desarrolla la ronda francesa. Así, se incluyen poblaciones reales y se mejoran considerablemente los elementos, como coches y personas, situados al borde de las carreteras. Sorprende la reducción de cámaras en las repeticiones, lo que supone una notable pérdida de espectacularidad. También hay que destacar los nuevos premios a los que se accede consiguiendo dinero y mediante los *sprint*. Estos, consisten en zonas a las que hay que llegar antes de que finalice una pequeña cuenta atrás. El resto de opciones son muy similares a las del programa original, incluyendo los modos para dos jugadores simultáneos, las pruebas contra el reloj, los retos y el modo *Tour*. En definitiva el programa mejora el apartado gráfico y añade algunas novedades interesantes, aunque se siguen echando en falta elementos como ell control de varios corredores de una misma escuadra, o las contrarreloj por equipos que añadirían algo más de variedad al programa de **Konami**.



MODO TOUR
Este modo recoge cinco temporadas en las que hay que entrenar, participar en clásicas de un día, para finalizar con el *Tour* de **Francia**. Este último esta formado por seis etapas en las que se incluye un final en los Campos Eliseos.

LE TOUR DE FRANCE C.E.

LO MEJOR Y LO PEOR
- [+] El original sistema de control.
- [+] La mejora en los escenarios.
- [-] Las repeticiones pierden espectacularidad.
- [-] Pocas novedades con respecto a su antecesor.

GRÁFICOS: Mejoran los escenarios, incluyendo entornos reales. Sorprende la reducción de cámaras en las repeticiones.	8.6
AUDIO: En los efectos de sonido no hay muchos aspectos a destacar. La música acompaña incluso durante las carreras.	8.3
JUGABILIDAD: El sistema de control es similar al de su antecesor. Incluye una entretenida mezcla de arcade y estrategia.	8.9
DURACIÓN: Las cinco temporadas repletas de pruebas constituyen un reto bastante complicado. Es fundamental entrenar.	8.9

CONCLUSIÓN
El programa de Konami mejora los escenarios y mantiene el sistema de control. Además, cuenta con la ventaja de seguir siendo el único representante del ciclismo en carretera.

PlayStation 2 Revista Oficial - España
8.8 (sobre 10)
PUNTUACIÓN OFICIAL

por << The Scope >>

<Una disciplina en lo que lo más importante es la velocidad>





Abajo a la izquierda vemos el estado del monoplaza y la temperatura de los neumáticos.



Las curvas infinitas y peraltadas son santo y seña de las carreras de este tipo. Ojo a los toques con los rivales.



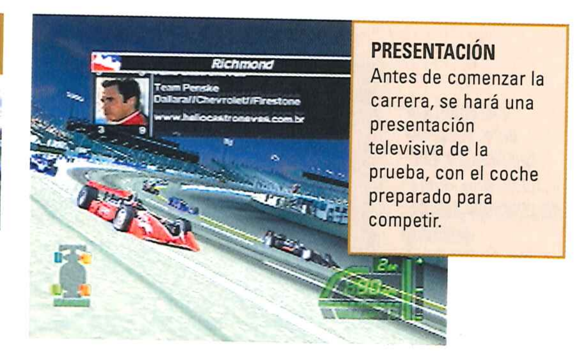
Detalles



VISTA TRASERA
Nada mejor que echar un vistazo hacia atrás para ver si se nos están acercando peligrosamente los rivales y procurar cerrarlos.



TEST DRIVE
Antes de luchar por conseguir la vuelta rápida, podremos probar el coche en el circuito para descubrir cuál es la configuración óptima para nuestro bólido.



PRESENTACIÓN
Antes de comenzar la carrera, se hará una presentación televisiva de la prueba, con el coche preparado para competir.

Masterclasses

Aprende a ser un piloto profesional
Las principales técnicas de conducción están explicadas en este modo. Desde los controles iniciales de los monoplazas, hasta los virtuosismos necesarios para sacar el máximo provecho a cada circuito.



INDYCAR SERIES

Para ir muy rápido sin preocuparse de otra cosa

FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: CODEMASTERS
- DESARROLLADOR: BRAIN IN A JAR
- DISTRIBUIDOR: CODEMASTERS
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: CONDUCCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- COCHES/PILOTOS: 27
- CIRCUITOS: 14
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 136 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.95€

http://www.midway.com



DualShock 2

○	Retrovisor	L1	-
□	Freno	R1	Subir Marcha
✕	Acelerador	L2	-
△	Vista	R2	Bajar Marcha
Cruceta	Peso/Mezcla	Select	-
Izq	Dirección	Start	Pausa/Menú
Der	Acelerar/Frenar	L3	-
		R3	-

Es una lástima. Ya nos gustaría que muchos otros juegos trataran con similar mimo y cuidado una disciplina automovilística, de la misma forma que **Codemasters** ha hecho con las ***Indycar Series***. Desde las licencias de los coches y pilotos reales, hasta los daños o, por ejemplo, el detalle de que nos puedan sacar bandera negra y debamos acudir a los boxes, son pruebas irrefutables del interés de la compañía británica ha puesto en el juego. Y más aún si nos centramos en la inteligencia artificial, que ha sido tratada individualmente atendiendo a la personalidad propia de cada piloto. Todo un lujo que, por desgracia, creemos que será poco apreciado por el concepto básico de este tipo de carreras. Nos atrevemos a decir que quizá no ha salido un juego de este género de similar calidad, y seguramente sin el abanico de modalidades de juego y opciones que ofrece éste. Pero ser el mejor no le va a bastar a ***Indycar Series*** para triunfar en nuestro mercado. Sin duda tendrá su público, pero por desgracia no el que se merecería por el esfuerzo de sus programadores. El problema, insistimos, es la mecánica, y con los juegos que hay por ahí, es difícil que nos conformemos con dar vueltas y más vueltas a un circuito ovalado sin ningun otro aliciente.

INDY 500
Debido a la importancia de esta carrera y a la leyenda que le acompaña, los desarrolladores del juego han tenido a bien incluir un modo dedicado a esta prueba en exclusiva.

<El concepto básico de las Indycar Series limita las posibilidades de juego>



INDYCAR SERIES

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] La inteligencia artificial de los pilotos.
[+] Las licencias, el gusto por el detalle...
[−] Gráficamente no es nada sorprendente.
[−] La mecánica de juego se hace monótona.

GRÁFICOS: Las Indycar Series se prestan poco al lucimiento. Coches similares y circuitos circulares... Poco que «rascar».	7.9
AUDIO: Como siempre, los sonidos de los coches son los protagonistas. Muy bien hechos, pero tampoco hay mucho más.	8.0
JUGABILIDAD: Quizá a ti te guste, pero nosotros preferimos un Colin o un Race Driver que dar vueltas y más vueltas.	7.8
DURACIÓN: Si te agrada, es un juego súper completo, y si no te convence, te aburrirás de su mecánica repetitiva.	8.1

CONCLUSIÓN
Está claro que Codemasters se ha «currado» y mucho este juego. Por desgracia, eso sólo lo podrán apreciar los usuarios americanos, que gustan de este tipo de competiciones.

PlayStation 2 Revista Oficial - España
7.9 (sobre 10)
PUNTUACIÓN OFICIAL



Haz realidad tus aspiraciones profesionales

Si deseas saber más sobre tu profesión de electricista, quieres ponerte al día o simplemente estás pensando en crear tu propio negocio, en CEAC te ayudamos a mejorar profesionalmente. Tendrás las ventajas de la mejor **FORMACIÓN A DISTANCIA**: aprenderás a tu ritmo, estés donde estés, con la ayuda de nuestra tutoría personalizada y con la garantía de prestigiosas entidades colaboradoras, como la Asociación Electrotécnica Española.

Aquí empieza tu futuro



Centro de Estudios

CURSO INSTALADOR ELECTRICISTA
Curso avalado por:



- ▸ Título oficial
- ● Preparación Título Oficial
- ♦ Preparación Estudios Oficiales

CURSOS TÉCNICOS CEAC

ELECTRICIDAD
- Instalador electricista
- Fontanería y Electricidad
- Fontanero
- Electrónica y Microelectrónica
- Electrónica Digital

MECÁNICA
- Mecánica del Automóvil
- Mecánico de Motos

EMPRESA
- Técnico en Prevención de Riesgos Laborales ▸
- Técnico en Gestión Medioambiental

CONSTRUCCIÓN
- Técnico en Construcción
- Delineante en Construcción con AutoCAD y AutoARQ
- Maestro Albañil

HOSTELERÍA
- Cocinero profesional
- Gestión Hotelera
- Camarero Profesional
- Gestión de Restaurantes
- Gestión de Turismo Rural

OTROS CURSOS DE INTERÉS
- Graduado en ESO ●
- Accesos a Ciclos Formativos de Grado Medio ♦
- Inglés
- Acceso a la Informática
- Jardinería
- Oposiciones a Policías Locales
- Oposiciones a Policías Nacionales
- Y muchos más...

902 10 20 30 · www.ceac.com ·


·


INFÓRMATE YA Y MEJORA PROFESIONALMENTE.
Envía este cupón a CEAC (C/ Perú 164, 08020 Barcelona) y, junto a la información del curso, recibirás esta exclusiva regla calculadora.
GRATIS



Curso/s sobre el que deseo recibir información

Motivo ◯ *Interés Personal* ◯ *Interés Profesional* *Nombre y apellidos*

Domicilio *Nº* *Piso* *Puerta* *C.P.*

Población *Provincia*

Tel. particular *Tel. trabajo* *Fecha de nacimiento* *Nacionalidad*

Profesión *Email*

Los datos personales que usted nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de CENTRO DE ESTUDIOS CEAC, S.L., para gestionar la relación comercial con usted. Usted tiene los derechos de acceso, cancelación, rectificación y oposición, que podrá ejercitar mediante carta dirigida a esta compañía Calle Perú 164, 08020 Barcelona. Es posible que en un futuro -incluso finalizada nuestra relación comercial - utilicemos sus datos personales para informarle sobre nuestros productos y/o servicios o que comuniquemos tales datos a las empresas que integran el grupo mercantil Planeta, así como a otras empresas asociadas a la Federación Española de Comercio Electrónico y Marketing Directo que desarrollen su actividad en los sectores editorial, financiero, textil, belleza, hogar, cuidado personal, ONG, turismo, enseñanza y/o comunicación, con el fin de que le informen sobre los productos o servicios que comercialicen. Si no desea ser informado de nuestros productos o servicios o de los de terceras empresas, señale con una "x" esta casilla ◯



CÓDIGO PERSONAL
BM301

GUÍA COMPLETA

por >> Doc <<

Si quieres llegar hasta el final de Enter The Matrix, la última creación de Atari, y comprender mejor la historia de los hermanos Wachowski sigue los pasos de nuestra guía.

ENTER THE MATRIX



LA OFICINA DE CORREOS

Hora de cerrar

Avanza hacia el lado izquierdo de la sala, por la puerta que hay junto al mostrador, hasta llegar a un ascensor. Intenta acceder al ascensor. Tras la secuencia, serás atacado por varios guardias de seguridad que aparecerán por una puerta que hay junto al ascensor; deshazte de ellos y cruza la puerta por la que habían aparecido. Serás atacado por dos guardias de seguridad. Elimínalos y sigue avanzando hasta llegar a una puerta que está junto a unos carros con correo. Entra por la puerta y encontrarás un *kit* de salud sobre un escritorio. Avanza entre los escritorios hasta encontrarte con un guardia de seguridad y deshazte de él. Sube por las pequeñas escaleras que hay en la sala y atraviesa la puerta que hay al final. Avanza por el pasillo que encontrarás, subiendo las escaleras y cruzando las puertas que hallarás hasta dar por completado esta fase.

Detrás del telón

Avanza dejando a un lado las taquillas y métete a la derecha cerca del final del pasillo, después de deshacerte de un guardia de seguridad que encontrarás. A continuación gira a la izquierda, avanza hasta la pared y entra por la puerta de la derecha. Sigue por el pasillo, elimina a un guardia que aparecerá detrás de ti y entra por la puerta que encontrarás a tu derecha. Continúa hacia la derecha, elimina a los guardias de seguridad, sigue hasta el final y gira a la izquierda. Avanza, deshazte de los guardias y gira en la primera esquina a la derecha. Ahora ve hacia la izquierda hasta la pared del fondo (donde hay una taquilla) y elimina a más guardias que aparecerán. Ve a la izquierda de la taquilla que está en la pared más alejada. Avanza por la siguiente zona, que es un poco más abierta (donde encontrarás a dos guardias de seguridad) y salta por la ventana que hay al lado izquierdo del pasillo. Ahora pulsa el botón rojo que hay al lado derecho de la sala. Vuelve por la ventana y regresa por el mismo camino por el que has llegado hasta la taquilla que está junto a la pared de ladrillos blancos y verdes, gira a la derecha y después a la izquierda en la siguiente zona abierta que encontrarás. Elimina al guardia de seguridad y cruza la puerta que hallarás a la izquierda. Gira a la derecha después de cruzar la puerta y deshazte del guardia de seguridad. Continúa por la zona de la izquierda, dejando atrás los ordenadores y si lo necesitas recoge el *Medikit* que está sobre el escritorio que se encuentra más a la izquierda. Avanza por la zona más abierta que hay hacia la derecha y después ve hacia la izquierda avanzando por el pasillo hasta llegar a la última puerta del lado derecho. Cruza dicha puerta, deshazte de todos los guardias de seguridad y avanza por la pared hacia la derecha y después gira a la izquierda hasta tener enfrente el último cubículo. Gira a la izquierda justo antes de entrar en dicho cubículo, justo después de la pared, sigue y cruza la puerta que está al lado derecho, tras el cubículo. Sigue el pasillo que está a la derecha y avanza hasta la última puerta de la derecha.

Epicentro

Salta hacia la verja para agarrarte a ella y escala hasta el final para saltarla. Avanza hacia adelante hasta llegar a una pared y después gira a la derecha. Continúa hasta llegar a la esquina, gira a la izquierda y sigue avanzando hasta la siguiente zona de manipulación de correo. Avanza hasta la esquina de la derecha, a través del hueco, y llega hasta la puerta con el cierre metálico. Antes de llegar serás atacado por dos o tres guardias de seguridad.

Llegada inesperada

Nada más salir del ascensor avanza a toda prisa hacia los policías, intentando desarmarles antes de que sean capaces de disparar, para después «despacharlos» tranquilamente a golpes. Despejada esta zona, avanza hasta el final del pasillo y gira a la izquierda, donde te las tendrás que ver con una buena cantidad de policías. Están ocultos tras las cajas y llevan una carretilla elevadora que se estrellará contra la pared, activando los aspersores anti-incendios. Eliminados los policías, avanza por el pasillo hasta encontrar una nueva sala a la izquierda, donde deberás entrar y eliminar a varios policías. Avanza y gira a la derecha al final de esta sala y, si lo necesitas, recoge el *Medikit* que está sobre una caja que tienes delante. Al final de la sala, gira a la derecha y avanza por el hueco hasta la zona «enjaulada» mientras eliminas a los policías. Tras la secuencia, te encontrarás en la zona superior de la sala, sobre una pequeña pasarela. La forma más sencilla para completar este nivel es saltar hacia la pasarela que está junto a la verja y avanzar por ella. Hazlo con cuidado, ya que se caerá (si se cae, vuelve rápidamente a la verja y sube de nuevo por ella). Ignora a los policías y avanza por la pasarela que está junto a la verja hasta poder meterte por la zona de la derecha, donde tendrás que bajar por el pequeño tragaluz.

Otro camino

Deshazte de los policías y cruza la puerta que tienes delante. Avanza por la zona «enjaulada» de almacenamiento hasta llegar a una sala

más abierta al lado izquierdo. Gira a la derecha y recoge las pistolas que hay sobre la mesa. Gira a la izquierda, avanza hacia la siguiente zona «enjaulada» y gira a la derecha justo después de pasar las barreras amarillas. Continúa hasta activar una nueva secuencia. Cuando tengas de nuevo el control, avanza hacia delante y, una de dos, o escala la verja o rompe el cristal para llegar al otro lado. Avanza esquivando las cajas, eliminando a los policías que te encuentres y pasa por debajo del cierre al final.

Con Niobe: cruzado el cierre, gira a la izquierda y deshazte de todos los policías que se ocultan en la sala que tendrás delante. Sube las escaleras y monta sobre la cinta transportadora para completar esta fase.

Con Ghost: después de pasar bajo el cierre, entra en la puerta que está en la pared de la izquierda, gira a la derecha y avanza hasta el final. Gira a la izquierda y entra en el cubículo. Gira de nuevo a la izquierda y cruza la puerta que tienes delante. A la izquierda tendrás una ventana que puede servir también para acceder a esta zona desde otras oficinas. Elimina al policía que allí encontrarás, ve hacia la derecha y accede a la zona izquierda de la planta en la que te encuentras. Cruza la puerta que allí verás, junto a la barrera amarilla. Vuelve a la zona «enjaulada» y cruza la puerta para encontrarte con un *Medikit*. En esta sala tendrás que accionar un interruptor rojo en la pared, luego sal por la puerta que está al otro lado de la sala, gira a la derecha y sal por la puerta que allí verás.

VUELTA ATRÁS (GHOST)

Baja las rampas, deshazte de todos los policías y cruza la puerta. Gira a la izquierda y regresa a la zona de manipulación del correo. Avanza hacia adelante y gira después a la derecha cuando llegues a la primera máquina. Sigue hasta el final y después gira a la derecha de nuevo. Entra por la zona de la izquierda y avanza; gira de nuevo a la izquierda y continúa hasta la siguiente zona. Llega hasta la esquina derecha que tienes a tu espalda y escala la verja que tendrás a tu izquierda. Al final de la rampa que tienes delante hay una puerta que deberás cruzar para completar esta fase.

LO TENGO

El paquete que deberás recoger está en esta sala, en el apartado de correos que se encuentra más a la izquierda, en la esquina. Recoge el *Medikit* que encontrarás y ve a recoger el paquete. Tras la secuencia, defiéndete como puedas de todos los policías que te atacarán y elimínalos a todos para abrir las puertas del ascensor por el que han salido algunos de ellos. Entra en el ascensor. Al salir, dirígete rápidamente hasta las puertas de salida de la oficina de correos. Cuando intentes abrir dichas puertas, la sala se llenará de policías que tendrás que eliminar con la misma pericia con la que **Neo** se encarga de sus enemigos en el edificio gubernamental de *The Matrix*. Una vez eliminados todos los policías, avanza de nuevo hacia el ascensor y entra por la puerta que está junto a él. Avanza hasta la siguiente puerta, crúzala y avanza por una sala algo más abierta hasta llegar a la siguiente puerta. Sube las escaleras que encontrarás y cruza la puerta. Continúa por las escaleras y cruzando puertas hasta dar por completada esta fase.

UNA GRAN DISTRACCIÓN

Ahora, o bien saltas utilizando el foco para no matarte o bajas tranquilamente por las escaleras. Avanza hacia la zona en llamas y gira a la derecha. Sigue en la única dirección que la estructura de este escenario te permitirá, mientras acabas con la horda de policías que hallarás, hasta llegar a la zona de manipulación del correo (ahora en llamas y medio derruida). Entra por la puerta que verás a tu derecha y sube las escaleras hasta cruzar la puerta que encontrarás al final.

LA HUIDA

Cruza la puerta que está a tu izquierda y deshazte de todos los policías que aparecerán a tu espalda. Sobre la mesa que tienes delante encontrarás un *Medikit*. Sal de esta sala por la puerta que está frente a la mesa. Avanza por la siguiente sala hasta llegar a la puerta que está al otro lado. Dentro de esta nueva sala, tendrás que cruzar la puerta que está a la izquierda. Continúa a toda prisa (no te preocupes por los policías, ya que no dejarán de aparecer) y cruza la última puerta para dar por finalizado este nivel.

CONDUCCIÓN TEMERARIA

LLEGA HASTA EL TELÉFONO (NIOBE)

Avanza a toda prisa, sguiendo las instrucciones de **Sparks** y las indicaciones de la flecha en pantalla, deshaciéndote de los coches de policía con la ayuda de **Ghost**, hasta llegar a una especie de peaje. Al llegar, **Sparks** te dirá que tienes que sobrevivir dos minutos hasta poder abrir el peaje. Lo mejor que puedes hacer es volver sobre tus pasos y hacer tiempo hasta que el peaje se abra (se te indicará con un mensaje en pantalla). Una vez abierto, crúzalo y llega hasta el puente para dar por finalizada esta fase.

LLEGA HASTA EL TELÉFONO (GHOST)

Este nivel no tiene muchas complicaciones, ya que sólo tendrás que apuntar con precisión para eliminar tanto a los vehículos que estorban nuestro coche como a los vehículos de policía, que no dejarán de dispararnos y chocarse contra nosotros para evitar que completemos el nivel.

LOS TEJADOS DE LA CIUDAD

CONTESTA AL TELÉFONO

Salta de azotea en azotea hasta llegar a las escaleras. Sube por ellas y llega a otras escaleras. Tras la secuencia, gira a la izquierda, manteniéndote en el lado derecho del edificio, y avanza tan rápido como puedas hasta llegar a la siguiente escalera. Sube por ella y avanza por la siguiente azotea con cuidado de no caer al vacío; tendrás que girar a la derecha y saltar hacia la siguiente azotea. Avanza hasta el final y gira a la derecha. Salta a la siguiente azotea y gira a la izquierda. Sigue hacia la caseta y elimina a los dos policías que en ella se encuentran. Salta desde esta azotea hacia el suelo de madera del siguiente edificio (que se quebrará bajo nuestros pies) y avanza por la planta en la que te encuentras hasta llegar a un hueco que deja ver una nueva escalera. Salta a ella y súbela. Avanza a toda velocidad por la azotea (aparecerá un agente tras una verja) hasta llegar al borde, donde tendrás que saltar a una zona de madera. Sigue hasta la siguiente zona y deshazte de los policías que encontrarás. Lo más probable es que seas atacado en esta zona por el agente; podrás frenarle durante unos segundos haciéndole una llave con Foco. Recoge el *Medikit*, sube a toda prisa las escaleras y cruza la puerta que encontrarás al final. Continúa, salta el pequeño hueco y sube la escalera hasta la siguiente azotea. De ahí, tendrás que subir por una escalera que te llevará a la puerta de donde ha salido el agente al comienzo del nivel.

EL AEROPUERTO

FACTURACIÓN (NIOBE)

Haz un salto con Foco desde la zona superior, gira 180 grados y avanza por detrás del mostrador de facturación hacia el lado izquierdo.

LAS CINTAS (NIOBE)

Avanza hacia la izquierda y abre la trampilla con el botón verde, sigue adelante y haz lo mismo. Ve hacia las escaleras y sube hacia la sala de control acabando con el *Swat* que saldrá a tu encuentro. Una vez en la sala, activa las cintas transportadoras con el botón rojo y asegúrate de dejar la sala despejada de *Swats* (de lo contrario, volverán a desactivar las cintas). Sube las escaleras del lado derecho de la estancia y recoge las granadas aturdidoras. Sigue por el camino y atraviesa la puerta que encontrarás al final. Abre la siguiente puerta y te encontrarás otro grupo de *Swats*. Tras acabar con ellos, corre por el camino hasta llegar a una puerta que debes echar a bajo a patadas. En la siguiente habitación deshazte del *Swat*, sube ligeramente por la rampa y salta a la primera cinta transportadora que está a la derecha, avanzando hasta el agujero naranja.

JACKSON ENTRE EL VAPOR (NIOBE)

Sal por la puerta de la parte derecha de la habitación y avanza dejando atrás las tuberías. Elimina a todos los *Swat* que salgan a tu paso y ten cuidado con el vapor. Gira la siguiente a la derecha, ve hacia la pequeña abertura que se encuentra a la izquierda (al final del pasillo) y elimina al *Swat* que allí encontrarás. Vuelve a las escaleras donde luchaste antes con el *Swat*, bájalas y avanza hacia delante. Sigue hasta llegar al nucleo. Sal de esta zona por el lado derecho y sube las escaleras (verás la señal 3L); gira a la izquierda al subir las escaleras y gira la segunda esquina a la derecha (las señales serán 1R-7R), éste es el pasillo que necesitas. Sigue el pasillo hacia la izquierda y luego hacia la derecha.

JACKSON ENTRE EL VAPOR 2 (NIOBE)

Lo que debes hacer es correr. Utiliza el Foco para dejar un poco atrás al agente **Jackson** y avanza a través del túnel. Deshazte lo más rápido que puedas de los *Swat* que aparezcan. La mejor opción ahora es seguir corriendo hasta el final del túnel donde encontrarás unas escaleras por las que subir.

LOS HANGARES (NIOBE)

Gira a la izquierda y corre hacia la pared que ves a lo lejos. Cuatro *Swats* saldrán a tu encuentro tras la esquina. Después sigue hacia la derecha y continúa hasta el otro lado del hangar. Sigue a la derecha y verás el avión. Avanza hacia la parte de delante y trepa por el andamio. Una vez arriba, acércate sigilosamente al francotirador y estrangúlale. Salta desde el andamio a la parte de arriba del avión y corre hacia la cola. Salta de nuevo hacia otro andamio donde encontrarás un botiquín de vida y trepa hasta llegar a lo más alto. Sube por las cajas y salta hacia el camino. Ve hacia la derecha y abre la puerta que encontrarás a tu izquierda. Avanza por el pasillo y sal por la puerta que hay al final a la izquierda. Sigue por la izquierda para llegar a las escaleras amarillas. Cuando las subas, acaba con el *Swat* (si puede ser, con el rifle de francotirador) y activa el botón que está a la derecha del ascensor para ponerlo en marcha. Salta al ala del avión y corre hasta su puerta. Puedes entrar en el avión o saltarte esta parte e ir directamente al nivel del suelo. Si decides entrar, encontrarás un *Swat* , con el que deberás acabar antes de seguir avanzando hacia la parte delantera. A tu izquierda verás una puerta para salir del avión. En el andamio, acaba con el *Swat* y baja hasta el nivel del suelo. Vuelve por el camino de antes y, de nuevo, al volver la esquina te estarán esperando cuatro *Swat*. Elimínalos y corre hacia la parte trasera del hangar.

LOS TÚNELES (NIOBE)

En este nivel, lo mejor es usar el rifle de francotirador con visión nocturna. Comienza avan-

zando por el túnel y gira a la derecha después de la puerta para acabar con un francotirador y llévate su arma. Siguiendo por el pasillo, encontrarás al siguiente francotirador. Se encuentra exactamente en la segunda sección estrecha del pasillo, donde comienza a girar a la izquierda. El tercer y último francotirador de la zona está justo después de la siguiente parte estrecha del pasillo. Cuando termines con él, continúa hasta la siguiente parte estrecha del pasillo. Ahora tendrás que hacer frente a varias oleadas de *Swats*. Primero llegarán tres y tras ellos, otros tres. Cuando estes cerca de las escaleras, te atacará otra formación de idénticas condiciones. Al final de las escaleras, otros dos *Swats* te recibirán con granadas. Sube y al llegar arriba sal por el túnel de la izquierda.

Cogiendo un avión (Niobe)

Despeja la habitación de *Swats*. Ve hacia la parte trasera derecha de la estancia, hacia unas escaleras amarillas. Sigue a la derecha para alcanzar otras escaleras y verás una secuencia. Avanza por la puerta de la izquierda y corre por el pasillo hasta la siguiente puerta. Dispara desde el camino al *Swat* y protegiéndote del vapor. Ve hacia la izquierda hasta llegar a una escalera y bájala. Sigue bajando y dirígete al avión.

Agente a bordo (Niobe)

Al empezar, fíjate en el botón que hay a la derecha de **Axel**. Avanza hacia la parte delantera del avión, neutraliza al *Swat* y sigue hasta la red de carga en la parte central del avión. Recoge los paracaídas verdes del estante que hay a la izquierda y ve hacia la parte trasera del avión (en lo alto de las cajas que encontrarás en el camino hay un *Medikit*). Cuando llegues donde está **Axel** verás una secuencia. Antes de nada, abre la trampilla que está en la parte trasera izquierda del avión. Ahora deberás plantar cara a un agente. Asegúrate de que esté desarmado y utiliza el Foco para golpearle y echarle del avión.

Vestíbulo (Ghost)

Ve hacia la derecha hacia el puesto de seguridad. Despeja la zona próxima al *gate* E1, detrás de un escritorio encontrarás un botiquín de vida. Toma la primera a la izquierda y entra en los baños. Acaba con el *Swat* y sigue por el pasillo trasero hasta los baños de hombres donde estarán esperando más *Swats*. Deshazte de los *Swats* que rondan el *gate* E2, coge la primera a la izquierda y ve hacia el control de equipajes, hasta la puerta del final.

Punto norte (Ghost)

Ve hacia la puerta que está abierta. Para despejar la zona, te vendrá genial usar las granadas cegadoras (si no las tienes, acaba con los enemigos de la forma que prefieras). Recoge las granadas aturdidoras de la esquina posterior derecha y avanza por la pequeña abertura de la pared de la derecha. Arroja una granada cerca del área acristalada del lado derecho. Ahora puedes atravesar la ventana y despejar el *gate* E3 de guardias. Sigue avanzando hasta el final haciendo frente a los guardias y ve por la zona abierta de la izquierda que te conducirá al *gate* E4. Detrás del escritorio encontrarás un *Medikit*. Un grupo de *Swats* tratarán de cortarte el paso hacia la siguiente área donde te espera el helicóptero. Ve hacia la ventana.

Punto norte 2 (Ghost)

Ahora tendrás que destruir un helicóptero de los *Swat*. Este enemigo sigue un patrón: primero se desliza hacia la izquierda disparando (quédate cerca de la pared de la derecha para protegerte de los impactos). Cuando llega a la parte que está más a la izquierda, gira 180 grados y comienza a volver a la derecha. Ese es el momento en que debes abrir fuego contra él usando el Foco para inflingirle la mayor cantidad de daño posible. Ahora, gírate. Si tienes granadas, espera un segundo y lánzalas hacia un cartel con publicidad de *Pentium 4*. Deberás enfrentarte a un grupo de cuatro *Swats* que descenderán del techo por unas cuerdas. Acaba con ellos como puedas tratando de mantener alto tu nivel de Foco (una granada resultará de gran utilidad). Vuelve a la pared de la derecha donde empezaste y repite la operación. Cuando lo hayas hecho tres veces, el helicóptero habrá sido derrotado y unos *Swats* abrirán la parte derecha de la sala. Acaba con ellos y sal por ahí. Atraviesa el *gate* W4 y sigue hacia la tienda. Acaba con los *Swats* desde lo lejos lo más rápido que puedas mientras estén en grupo. Después, sube las escaleras para completar la fase.

Monorrail (Ghost)

Sube las escaleras y gira después a la derecha. Si miras hacia abajo en el camino de la izquierda, verás un tiroteo. Aniquila a los *Swat* y se abrirá una trampilla delante de ti. Sube librándote de los *Swats* con los que te cruces y después baja los escalones.

El restaurante rotante (Ghost)

Da la vuelta y sube por los escalones despejando la zona de *Swats*. Cuando hayas llegado arriba y acabado con el *Swat*, gira a la izquierda. Haz un salto con Foco para subir al piano. Deberás pelear contra los *Swats* desde allí hasta que las escaleras lleguen a la posición del piano para poder escapar la sala.

Terminal (Ghost)

Deshazte del *Swat* y salta con Foco sobre la barrera para acceder a una zona inferior. Una vez que hayas limpiado la zona de *Swats* se abrirá la trampilla del primer piso. Mata al *Swat* que acaba de entrar y avanza por el camino recién abierto. Abre la trampilla del lado derecho y avanza hacia ese lado acabando con los *Swats* que salgan a tu encuentro. Gira a la derecha y avanza eliminando los *Swats* que intentarán eliminarte. Al llegar al final, gira a la derecha y avanza por el pasillo en el que te encontrarás más *Swats*. Sigue hacia la puerta que está abierta al final de la zona superior.

Torre de control (Ghost)

Avanza y deshazte del francotirador silenciosamente. Usa su rifle para despejar la zona inferior de *Swats* (cerca de la puerta del tercer nivel), ignorando los del tejado. Ve hacia abajo por las escaleras amarillas y acaba con los *Swats* mientras desciendes. Cuando veas una puerta abierta, atraviésala y mata con sigilo al *Swat* que está a la izquierda de la terraza. Vuelve a la parte alta de la torre otra vez.

Torre de control 2 (Ghost)

Mira hacia la izquierda y verás un avión. Equípate con el rifle de francotirador y haz *zoom* en la parte izquierda (usa el Foco para ganar tiempo). Cuando veas las ruedas delanteras del avión, comienza a dispararlas hasta que veas una secuencia. Equípate ahora la mejor arma automática que tengas, colócate en la esquina para tener una buena visión de la torre de control y no pierdas de vista el helicóptero del que saldrá un agente. Tan pronto como aparezca, acércate a él y dispara con el Foco. Deberás repetir el ataque tres o cuatro veces para vencerle. Luego, baja las escaleras.

El acueducto [Ghost]

Rescatando a Axel

Ésta es la única misión en la que **Ghost** conduce un vehículo, en lugar de defenderlo con armas. Avanza a toda velocidad por los canales, procurando evitar todo tipo de obstáculo, hasta comprobar que **Axel** ha saltado del avión. Ahora tendrás que evitar en lo posible los encontronazos con los vehículos *Swat* que te persiguen. Sigue la ruta impuesta por la flecha en la parte superior de la pantalla hasta llegar a la zona en la que tendrás que perseguir a otro vehículo. Síguele de cerca hasta llegar a la zona donde el canal se divide en dos túneles.

Las cloacas

El abismo

Sigue recto a lo largo de la tubería y gira a la derecha. Salta a la pared y sigue recto. Continúa por la tubería hacia la derecha y sube la escalera que hay al final. Una vez más, sigue el camino de la derecha y sube la rampa. Al final, gira y sube más alto en la rampa. Ahora, usa los escalones para subir hasta el generador y sube las escaleras que están sobre él. Corre por la cornisa y gira a la derecha sobre la tubería para alcanzar otras escaleras. Deberás acabar con el *Swat* que se encuentra arriba y con los que están en el camino opuesto para ayudar a **Ballard**. Continúa hasta las escaleras que están al final y equípate con el rifle de francotirador. Cuando llegues arriba, **Ballard** estará involucrado en un tiroteo, usa el Foco para ganar tiempo y acaba con los dos francotiradores de la parte alta (en el lado izquierdo y con el que está en el mismo nivel que **Ballard**, también en el lado izquierdo). Ve ahora a la zona donde estaban los dos francotiradores y en el centro hallarás unas escaleras por las que descender. Al bajar, ve a la derecha y dirígete a **Ballard**.

Abismo 2

Prepara tu rifle de francotirador y comienza con el *Swat* que está al lado del teléfono. Después, cuando encares la estructura central, encontrarás un *Swat* en el camino de la izquierda y otro en el de la derecha. Por último, apunta hacia el nivel más alto y verás un francotirador que te tiene en el punto de mira. Acaba con él y coge el teléfono. Después de la secuencia, deberás usar las granadas recién adquiridas para destrozar el gran ventilador que te impide el paso al final del camino.

Bombeo

Ve a la izquierda, baja por la tubería y coge el último camino de la derecha. Déjate caer en la zona y acaba con el *Swat* de la habitación de la derecha. Sigue hacia la derecha y despeja la siguiente habitación. Atraviésala y coge el pasillo de la izquierda acabando con los *Swats* que encuentres. Quédate cerca de la pared izquierda hasta la escalera. Sube hasta el nivel más alto y sigue hacia el lado derecho. Salta por el hueco y continúa moviéndote para caer por el otro lado. Ahora tienes unos cuantos *Swats* detrás de ti pero algo lejos. Sigue la flecha hacia la escalera de tu izquierda, súbela y acércate al vapor para cambiar tus objetivos. Ahora gira a la izquierda y vuelve por donde has venido, hacia donde está el *Swat*. Baja por el hueco y sigue recto, dejándote caer por el hueco que está ligeramente a tu izquierda. Se abrirá la verja que tienes delante (debajo del generador). Sigue recto y baja por el agujero. Continúa recto y permanece pegado a la pared de la izquierda, dejando atrás el agua. Ve a la última abertura de la derecha y trepa por la estantería que hay a la derecha y hacia la cornisa. Acaba con el *Swats* y déjate caer a la izquierda, cerca de la tubería. Sigue recto hacia la abertura y acaba con el *Swat*. Gira dos veces hacia la derecha hasta llegar a una pequeña cornisa entre dos paredes. Trepa hacia el lado izquierdo. Al llegar al final, gira hacia ese lado y mira hacia arriba donde se encuentra una tubería roja. Salta y agárrate a ella, avanza y déjate caer al lado de la máquina a la que está conectada la tubería. En ella, presiona el botón rojo que cortará el vapor.

ENTER THE MATRIX
GUÍA COMPLETA

Vuelve al principio de la sala, cogiendo el camino de la derecha que está antes del final. En esta habitación, sube por las escaleras y después ve recto siguiendo la pared del lado derecho. Gira a la derecha y métete por el agujero del suelo.

ICE Y CORRUPT

Ice y **Corrupt** están siendo disparados. Acaba con el *Swat* que está cerca y sigue en el nivel del suelo hasta encontrar al otro *Swat*. Ahora, vuelve al principio, cerca de donde estaba el primer *Swat* hay una cornisa. Sube a ella y dispara si tienes problemas. Ahora, gira a la derecha y trepa hacia la pequeña cornisa que está cerca del generador grande. Después sube al mismo generador y al caminar hacia la derecha verás una secuencia. Acaba con todos los *Swats* que veas y métete por la abertura de la izquierda hacia el mecanismo giratorio dañado. Sigue recto, eliminando a los *Swats* que se te pongan a tiro y sigue el pasillo hasta la escalera. Al subir verás a **Ice** y **Corrupt** de nuevo. Sigue dos veces a la izquierda y continúa hasta una zona redonda con una pequeña cornisa en la parte derecha. Sube hasta el nivel más alto y te encontrarás delante de un gran mecanismo giratorio. Si miras la base, comprobarás que no se está moviendo y que hay tres piezas naranjas que sobresalen. Cambia al modo de primera persona y dispara a las piezas. Cuando lo hayas hecho, desaparecerán y el mecanismo se autodestruirá. Acaba con los *Swats* que queden, gira a la izquierda y salta a la tubería que acabas de abrir.

POR LOS DESAGÜES

Déjate caer por la tubería y avanza hacia la izquierda. Ve hacia el *Swat* y mátalo sigilosamente. Sigue la tubería y acaba con otro *Swat*. Ahora, ve a la derecha y sube por la escalera. Continúa por la izquierda y atraviesa el puente aniquilando al *Swat* que se interpondrá en tu camino. Corre y salta con Foco a la cornisa delante para llegar a la pared del otro lado. Baja y sigue el camino eliminando al *Swat* que verás. Después gira 180 grados y desde la escalera de la pared lejana, coge la linterna para el fusil. Avanza lentamente hacia la escalera y verás cómo lanzan una granada; espera a que explote y sube por las escaleras de nuevo. Deshazte de todos lo *Swats* que se interpongan en tu camino, cambia al modo de primera persona y trata de eliminar también a los que están en lo alto. Ahora sube las escaleras y atraviesa el pasillo donde hay una tubería a la izquierda. Tan pronto como veas un grupo de *Swats*, lánzales una granada para acabar con todos de una vez. Avanza hasta llegar a una especie de agujero en el suelo al final del nivel y baja por él. **Wurm** te saludará; espera a que desaparezca y dispara justo después a dos *Swat* que aparecerán tras él.

Ahora, gírate y vuelve al nivel superior por la escalera que tienes a tu izquierda. Quédate en el lado izquierdo y sigue a lo largo del túnel donde serás atacado desde diferentes ángulos. Aprovecha para recargar entre cada oleada de *Swats*. Cuando llegues al final, utiliza una granada para hacer volar a un grupo de *Swats*. Al llegar al final, el túnel se divide en dos: ve hacia la parte abierta de la derecha, salta con Foco a través del hueco y déjate caer al otro lado de la tubería.

VÍA NAVEGABLE 2

Ve dos veces a la izquierda y encontrarás los *Swats* que te esquivaste antes y con un botiquín de vida. Sigue por el lado izquierdo alto del túnel y métete por la última abertura a la izquierda. Después, sigue hacia los escalones y continúa por la derecha dos veces hasta llegar a un túnel estrecho. Ve hacia la zona más grande y aniquila al *Swat*. Ahora, sigue hacia la izquierda rodeando la cornisa del agujero del lado más lejano y deslizándote hacia abajo por la escalera. Acaba con los *Swats* y ve hacia la única salida de la izquierda. Termina con el único *Swat* que hay sobre la tabla de la izquierda y trepa hacia donde estaba. Sube por la tubería rota y, una vez hayas despejado la zona, quédate en la pared del lado derecho. Continúa tu camino rodeando la habitación hasta llegar a la tubería blanca. Entonces, salta y engánchate a la tubería roja que está sobre ti, moviéndote a través del agua. Cuando llegues a la cornisa, déjate caer sobre la tubería rota que está debajo. Síguela hasta la tubería de la izquierda. Baja por ella y da buena cuenta del *Swat* que te espera a la izquierda. Ahora ve en la dirección opuesta y sube las escaleras. Sigue el camio hasta llegar a una habitación cerrada. Acaba con los *Swats* que ronden la zona y baja por el agujero que hay en el centro.

ÁREA DE VENTILACIÓN

Sigue el túnel hasta el final y avanza por la derecha hasta que haya una explosión. Entonces, gira a la derecha y ve hacia el *Swat* que te saldrá al encuentro. Gira a la derecha y ve hacia una habitación recién abierta, dejándote caer por el agujero que hay en el medio de ella. De nuevo, sigue el túnel que estará sumido en un profundo caos y lleno de *Swats* que te arrojarán granadas. Coge el lado izquierdo y verás que al lado derecho, y tras subir unos escalones, se encuentra un botiquín de vida. Cerca hay unos escalones que suben hacia la izquierda. Súbelos y continúa hacia la derecha donde encontrarás más escalones para seguir subiendo. Sigue por la siguiente zona eliminando a los *Swats* que te salgan al encuentro.Cuando llegues al lado más alejado, coge el pequeño túnel que encontrarás a mano derecha. Llegarás a una zona similar a la anterior donde deberás avanzar con cuidado atravesando por el lado izquierdo o saltando con Foco a los huecos de en medio para llegar a la pared negra. Ten en cuenta también que hay dos *Swats* escondidos detrás de unos muros. En la parte trasera izquierda hay una abertura, sigue por ahí hasta la siguiente habitación donde deberás seguir a la derecha haciendo frente a más *Swats*. Ve hacia el túnel del final y corre a través de él hasta que se abra. Entonces, déjate caer a la izquierda y deshazte de los *Swats* que encuentres en el descenso. En la parte final de la zona, déjate caer por el agujero y baja a la siguiente zona.

MALACHI Y BANE

Sigue recto y sube por las escaleras que encuentres. Ahora ve a la izquierda y a lo largo de la tubería. Sigue por la cornisa por el lado derecho. Después de eliminar al *Swat* salta sobre la tubería roja que está sobre ti y muévete para caer en las cajas rojas. Mata al *Swat* que estará cerca y ve a la izquierda, hacia las escaleras del final, pero no las subas. Gira a la derecha y salta con Foco a la plataforma que hay justo a la izquierda de la tubería. Debes aterrizar cerca de los barriles y luego saltar diagonalmente dentro de la tubería. De ésta caerás en la siguiente zona. Ve hacia la derecha y acaba con el *Swat*. Después, toma de nuevo la derecha, para seguir posteriormente dos veces hacia la izquierda. Sigue todo el camino a través de la tubería.

MALACHI Y BANE 2

Gira a la derecha y verás unas escaleras. Debes subir por el lado más alejado asegurándote de llevar equipado el rifle de francotirador. Mata a los *Swats* de la parte superior que están uno enfrente del otro. Para mantener a todos vivos, deberás usar el Foco de manera inteligente. Los *Swats* llegarán de la derecha, de la izquierda (en grupos de dos) y desde arriba, así que deshazte de ellos lo más rápido que puedas para completar la fase.

EL CASTILLO

SOMBRAS (NIOBE)

Avanza por las diferentes salas hacia la izquierda, a la izquierda de nuevo y por último a la derecha.

EL ÁTICO (NIOBE)

Avanza y deshazte de los vampiros que encontres a tu paso. Aguanta las embestidas de **Vlad** y ejecuta tus mejores movimentos sobre su cuerpo hasta que comience la secuencia. Tras la escena, avanza hacia delante y gira a la izquierda, hasta una zona más amplia. Deshazte de todos los vampiros que encuentres mientras avanzas hasta la pared del fondo de la sala. Gira a la izquierda, avanza y después gira a la derecha, donde encontrarás una puerta secreta por la que deberás entrar.

EL DORMITORIO DE PERSEPHONE (NIOBE)

Gira a la derecha y avanza hasta que aparezca la escena con **Persephone**. Tras la secuencia, avanza hacia la cama y cruza la puerta blanca que está a la derecha. Avanza hasta el final de la sala, recoge las armas que encontrarás y vuelve al dormitorio de **Persephone**. Deshazte de los dos vampiros que encontrarás y elimina a **Vlad**. La segunda puerta blanca del dormitorio quedará abierta. Crúzala, avanza y abre la siguiente puerta que hallarás. Sigue el pasillo hacia la izquierda y llegarás hasta el vestíbulo, donde tendrás que llegar hasta la puerta doble. Pulsa el botón del ascensor, a la derecha de las puertas y entra en él.

EL ALA OESTE (GHOST)

Avanza por la gran habitación en la que te encuentras (podrás subir sobre la mesa y tirar los candelabros, si lo deseas) y cruza la puerta doble que hay al final de la sala. Deshazte de los vampiros que hay en la cocina y ve hacia la salida que está en la parte izquierda de la sala. Ve de nuevo hacia la izquierda y elimina al vampiro que encontrarás. Continúa por la puerta que él ha abierto y deshazte de los vampiros que están en la sala de la derecha. Entra en el ascensor que está a la derecha de las mesas de billar.

EL ATRIO (GHOST)

Cruza la puerta de la derecha, sigue el pasillo hacia el atrio y elimina a los vampiros. Avanza hasta el final y mata al vampiro que está en la siguiente sala. Para terminar la fase, entra por el pasadizo secreto que se ha abierto tras la estantería.

PASAJE SECRETO (GHOST)

Avanza hasta caer a través del suelo. Continúa hasta el final y sube a la pared de la derecha. Una vez arriba, deshazte del vampiro que atraviesa la pared. Entra por el agujero y sube a la pared que tienes enfrente. Sube más y después déjate caer en el espacio del ático. Lucha contra los vampiros que allí encontrarás hasta que se abra la ventana. Mantente alejado de los bordes de la sala, ya que estarán en llamas. Finalmente, salta por la nueva abertura.

PASAJE SECRETO 2 (GHOST)

A tu izquierda encontrarás un borde que deberás saltar. Tras la secuencia salta a la siguiente terraza. Ahora encontrarás dos vampiros y un *Medikit*. Una vez eliminados los vampiros, salta a la siguiente terraza que está a la derecha y después a la siguiente. Entra ahora por la ventana de la izquierda, deshazte del vampiro y avanza por la salida que está atrás, a la derecha. Sigue el pasillo y baja las escaleras, donde deberás enfrentarte a unos vampiros en una sala con aspecto de museo. Continúa hasta la siguiente sala. Destruye a los vampiros que allí encontrarás y sal por la puerta que

está a la derecha. Para completar esta fase tendrás que eliminar a los vampiros que encontrarás en esta última sala y escapar por la puerta por la que ellos han entrado.

La oficina del Merovingio

Avanza por el vestíbulo y cruza la puerta blanca que está a la derecha. Deshazte del vampiro, atraviesa la puerta por la que ha aparecido, gira a la derecha, avanza por el pasillo y abre las puertas dobles que están a tu derecha. Elimina al vampiro que allí encontrarás y vuelve al pasillo. Ahora deberás cruzar una puerta blanca que se acaba de abrir. Encontrarás un nuevo vampiro que deberás eliminar y, hecho esto, deberás cruzar la puerta que él mismo ha abierto. Sube las escaleras y gira a la izquierda para abrir la puerta que está en la esquina, a la derecha. Entra a la sala de cine y avanza hacia la zona donde está el proyector. Ahora, da la vuelta, elimina a los vampiros y vuelve hacia la zona de la pantalla; a la izquierda tendrás una nueva puerta abierta.

Pasillo al garaje

Avanza por la primera esquina a la derecha y elimina silenciosamente al vampiro que está de espaldas. Elimina al otro vampiro. Avanza por el pasillo hasta el final y gira a la derecha para llegar a la puerta.

De vuelta a la gran sala

Avanza hasta la puerta que se ha abierto delante de ti.

La mazmorra

Baja la escalera en forma de espiral y, al final, gira a la derecha, hacia la zona más abierta. Baja las escaleras y enfréntate (y vence, claro) a dos vampiros. En las esquinas de esta gran sala encontrarás dos *Medikits*. Regresa a la parte de atrás de la sala y continúa bajando escaleras hasta llegar a una especie de coliseo romano, donde te enfrentarás a **Cujo**. Elimina a **Cujo** y a sus esbirros para abrir la salida (que está enfrente de la entrada al coliseo). Sal del coliseo por las escaleras.

Caín y Abel

Avanza por la especie de catacumba, cruza las puertas y, tras la secuencia, abre la puerta y tendrás que recoger a tu compañero. Sal de esa sala y ve hacia la salida para hacer frente a **Caín** y **Abel**. Ambos son hombres lobo y, por tanto, casi inmortales. Así que empújales a golpes contra las rejas de los prisioneros. Éstos los agarrarán contra las rejas, permitiéndote escapar con tu compañero en brazos.

Bajo la ciudad

Gemelos en persecución (Niobe)

Tu misión será avanzar tan rápido como puedas y esquivar a todos los coches hasta llegar a la salida de la autopista.

Gemelos en persecución (Ghost):

Al igual que en el primer nivel de conducción, tendrás que destruir todos los coches que se interpongan en tu camino y disparar al vehículo de los gemelos cuando se acerque.

El jardín zen

Trinity y Ghost (Ghost)

Lucha contra **Trinity**; ganes o pierdas no cambiará en absoluto la historia del juego.

La autopista

Tras Morfeo (Niobe)

Avanza tan rápido como puedas, esquivando los vehículos «civiles» y eliminando a todos los policías en cuanto se acerquen. Un pequeño accidente justo antes de llegar al trailer podría obligarte a repetir el nivel.

El camión (Niobe)

En cuanto tengas el trailer en pantalla, procura no chocarte contra ningún coche para llevar a buen puerto la misión.

Tras Morfeo (Ghost)

Tu objetivo en esta fase es simple: elimina todos los coches de policía que se acerquen al *Pontiac* conducido por **Niobe**.

El camión (Ghost)

Procura eliminar sólo a los coches de policía, ya que los vehículos civiles podrían entorpecer la trayectoria del *Pontiac* conducido por **Niobe**.

La planta de energía

En los cimientos del reactor (Niobe)

Avanza por el túnel hasta llegar a una puerta y elimina al guardia de seguridad. Cruza la puerta y elimina a todos los guardias que encuentres en tu camino. Avanza hasta la zona del fondo a la derecha. Continúa por la zona abierta hacia la derecha y sigue el camino hasta el final. Deshazte de todos los guardias de seguridad y avanza hasta llegar a unas escaleras que deberás subir. Una vez arriba, gira a la derecha y escala la verja. Sigue, elimina un guardia de seguridad y escala la siguiente verja que encontrarás. Al final de la verja, tendrás que esperar a que **Ghost** desactive las luces. Hecho esto, ve hacia la zona más abierta y mantente junto a la pared de la izquierda, avanzando por el borde para escalar una nueva verja. Una vez arriba, gira a la derecha y efectúa un Salto-Foco para llegar al otro lado, pasando por encima del hueco. Después de la secuencia, deshazte del *Swat* que encontrarás, gira a la izquierda y avanza hasta la zona más abierta. Allí encontrarás tres *Swat* que tendrás que eliminar, escondidos tras las columnas. Sigue, gira a la derecha y, después, de nuevo a la derecha. A mano izquierda encontrarás la escalera por la que necesitarás subir. Gira a la izquierda y cruza unos puentes. Hecho esto, gira a la izquierda y avanza hasta el borde. Salta a la puerta que está en la planta baja, ligeramente a la derecha. Cruza la puerta y baja la rampa.

Cimientos del reactor 2 (Niobe)

Baja la rampa, gira a la derecha y, tras eliminar a un *Swat*, gira de nuevo a la derecha. Continúa por el túnel hasta llegar a una sala con columnas en las que encontrarás un buen número de *Swat*. Continúa por la izquierda de esta zona y sal por la puerta que se encuentra a la derecha, al final. Avanza por esta zona hasta llegar a una sala iluminada con fluorescentes. Sal por la puerta de la izquierda y sube por la escalera. Sal de la siguiente sala por la puerta que está a mano derecha e inmediatamente gira a la izquierda, ya que la zona está repleta de francotiradores. Ahora, sal corriendo a toda velocidad hacia la zona de la derecha con la ayuda del foco para no ser alcanzado por los francotiradores hasta llegar a una zona abierta a la izquierda. Sigue hasta llegar a una nueva zona de francotiradores. Continúa, gira a la derecha y avanza hasta el final. La especie de foso en el que te encuentras ahora está repleto de *Swat*. Ve hacia la izquierda y después gira hacia la derecha. Es recomendable bajar y eliminar a todos los *Swat* antes de continuar. Hecho esto, encontrarás una serie de escaleras o bien un gran bloque de cemento que tendrás que escalar para saltar hacia las escaleras o hacia una especie de pasillo que te sacará del foso. Salta desde la rampa de madera cuando la encuentres y continúa por la zona superior hasta el otro lado del foso. Avanza hasta la puerta que encontrarás a mano izquierda.

La construcción del reactor (Ghost)

Al igual que con **Niobe**, avanza hasta el final del pasillo, deshazte del guardia de seguridad y cruza la única puerta que encontrarás. Deshazte de todos los guardias de seguridad que veas y avanza hasta el final de la sala. Haz lo mismo con la siguiente zona. Ahora sube la escalera, cruza el puente de hormigón y elimina al guardia que hallarás. Avanza por la pequeña abertura, gira a la izquierda y después a la derecha. Avanza hacia el filo, más hacia la derecha y cerca de la zona «enjaulada». Falta la parte izquierda de la verja, así que tendrás que saltar desde allí con la ayuda del Foco hasta el filo que está delante. Avanza hacia la izquierda, dejando atrás las escaleras y realiza un salto con Foco para conseguir llegar hasta el generador. Pulsa el botón verde. Salta con la ayuda del Foco hacia el filo por el que has venido y sube por la escalera que antes dejaste atrás. Al llegar arriba, avanza por la única zona por la que puedes hacerlo. Tras la secuencia, tendrás que hacer uso del rifle de francotirador para eliminar a cuatro diferentes francotiradores apostados que están intentando liquidar a **Niobe** y otros cuantos *Swat* que la seguirán y dispararán desde la planta baja de la zona. Una vez acabes con toda la amenaza *Swat*, avanza por el borde izquierdo y deshazte del *Swat* que encontrarás. Escala la verja que hay a la derecha, destroza al *Swat* y cubre de nuevo las espaldas de **Niobe**. Una vez te deshagas de todos los *Swat* en esta zona, ve hacia la izquierda por el borde hasta llegar a una verja que tendrás que escalar. Una vez arriba, avanza un poco y vuelve a escalar. Corre hacia la derecha y sube. Avanza por la estructura que tienes delante, baja y ve hacia la derecha. Sigue avanzando, mientras eliminas a los *Swats*. Déjate caer por el agujero que está en el suelo, a la izquierda; caeras en un túnel. Avanza por el túnel para dar por terminado éste nivel.

La construcción del reactor 2 (Ghost)

Avanza por el túnel hasta que se abra y elimina a todos los *Swat* que encuentres. Cuando llegues al otro lado, sigue los demás túneles. Sube a las cajas y gira a la izquierda. Corre y haz un salto Foco para llegar a la plataforma que tienes delante. Vuelve a realizar un salto Foco para llegar hasta el siguiente borde y déjate caer después por el lado derecho. Da la vuelta y avanza hacia la zona abierta de la derecha. Avanza de nuevo por los túneles hasta llegar a las escaleras y haz un salto con Foco hacia las cajas. Una vez allí, realiza de nuevo un salto con Foco para llegar a la estructura de hormigón que tienes delante. Salta de estructura en estructura, primero hacia delante y después a la derecha. Mantente al lado derecho, desde donde tendrás que saltar a la abertura que encontrarás a la derecha, donde lleva la escalera. Sigue los túneles hasta que se abran; ahora, tras avanzar un poco, tendrás que dar buena cuenta de cuatro *Swat*. Hecho esto, sube sobre las cajas y, de ahí, a la zona donde estaban los *Swat*. Avanza y déjate caer después al nivel inferior, donde tendrás que terminar con un *Swat* y avanzar hacia la derecha.

Cargamento nuclear

Niobe: desde dentro de la sala de control, sal por la salida de la derecha, gira a la izquierda y llega hasta las trampillas, a la parte superior izquierda.

Ghost: avanza hasta el final del edificio a la izquierda y, una vez llegues a la zona más abierta, elimina al francotirador que está sobre un contenedor, en el centro de la zona. Avanza hasta la puerta de salida.

Los dos: Avanza por la puerta e intenta desarmar a todos los *Swat* que encuentres con la ayuda del movimiento Foco. Al final de la sala se halla la puerta que buscas.

Campo de transformadores

Avanza hacia la estructura del centro de la sala y utiliza las escaleras que la rodean para

subir sobre ella (y deshazte de varios *Swat* por el camino). Una vez arriba, acciona el interruptor verde para conseguir un arma que lanza granadas de gas. Baja de nuevo y elimina a todos los *Swat* que aparecerán (el nuevo arma puede eliminar a varios enemigos de un solo disparo). Sal de la sala por la puerta que aún no has cruzado, elimina a un par de *Swat*, gira a la derecha y avanza por el pasillo ignorando la puerta que está a la derecha.

CAMPO DE TRANSFORMADORES 2

Desde el punto en el que te encuentras hasta llegar a la escalera que marcará el fin de la fase sólo encontrarás *Swat* con chalecos antibalas. El camino es totalmente directo; la flecha de la parte superior de la pantalla te indicará en todo momento la dirección en la que debes ir.

TURBINAS DEL GENERADOR (NIOBE)

Avanza hacia la izquierda, después a la derecha y realiza un salto con Foco para llegar hasta la torre de control. Sube la escalera que tienes delante para llegar hasta el lateral del generador. Ahora tendrás otra escalera delante, baja por ella. Retrocede y baja las escaleras que están justo detrás de ti. De cara a los controles, gira a la izquierda y avanza hacia bajo, eliminando al *Swat* que encontrarás. Recoge toda la munición que necesites en esta planta y después cruza la puerta que está a mano derecha. Gira a la izquierda y avanza hasta la puerta que tienes delante, en la otra parte de la sala. Recorre ambas zonas para llegar hasta un pasillo; gira a la derecha y avanza en esa dirección. Cruza la última puerta que está en la parte izquierda y sigue avanzando.

TURBINAS DEL GENERADOR 2 (NIOBE):

Cruza la puerta que tienes cerca y observa la secuencia. Ahora, avanza hacia la derecha (tienes un *Medikit* en la oficina si lo necesitas) hasta dejar atrás el reactor 2. Sigue avanzando y entra en la puerta 1. Continúa cruzando puertas y avanzando hasta llegar a una escalera que tendrás que subir. Una vez arriba, avanza y sube la siguiente escalera que encontrarás. La siguiente escalera te colocará en la posición idónea para plantar la bomba. Hecho esto, deshazte del *Swat* y baja la escalera. Ve hacia el otro lado de la pasarela y baja las rampas para llegar a la puerta 2. Cruza las puertas, elimina los *Swat* que encuentres por el camino y sube la escalera que verás al lado izquierdo. Sigue el pasillo hasta la puerta 3 y avanza hasta llegar a la zona más alta. Haz un salto con Foco para llegar a la zona central cuando hayas eliminado al *Swat*. Baja la escalera que tendrás delante, da la vuelta y cruza la puerta 4. Elige el pasillo del medio y llega hasta la puerta que está al final de éste. Tras cruzar la puerta 5, sube a la zona superior y, de nuevo, pasa a la zona central. Elimina al *Swat* y baja la escalera que tienes justo delante. Avanza por el último pasillo de la fase hasta llegar a la puerta y, lógicamente, crúzala.

CONTROL DEL NÚCLEO (NIOBE)

Avanza por el pasillo hasta llegar a las escaleras que te permitirán bajar, mientras das buena cuenta de los *Swat* que encontrarás a tu paso. Sigue avanzando hasta llegar a otras escaleras, que servirán para acceder al núcleo. Ahora, vuelve al pasillo interior y sube las escaleras cuando llegues a ellas. Avanza hacia la derecha, sube las escaleras y aniquila al *Swat* que encontrarás. Sube las escaleras hasta llegar al pasillo que te sacará de esta fase.

SECTOR DE RESIDUOS NUCLEARES (GHOST):

Avanza hacia la primera habitación y mata al *Swat* que allí encontrarás. Avanza hacia las puertas alargadas que están al otro lado de la sala. Continúa por la nueva zona hasta llegar a otras puertas alargadas. Cuando las cruces te encontrarás con una sala repleta de tanques inflamables y *Swat*. Dispara a todos los tanques que veas para eliminar a los *Swat* que se oculten cerca, y avanza hasta llegar a las siguientes puertas alargadas. Avanza por las salas llenas de *Swat* y tanques inflamables hasta completar la fase.

SECTOR DE RESIDUOS NUCLEARES 2 (GHOST)

Cruza las puertas que tienes delante y avanza hacia una sala amplia, con una buena cantidad de *Swat* esperándote y varios tanques inflamables. Haz lo mismo que en la fase anterior hasta llegar a una habitación en la que tendrás que trepar por los ordenadores que allí se encuentran para dejarte caer después por el pasillo. Deshazte de todos los *Swat* que saldrán a tu encuentro y sigue avanzando hasta llegar a la siguiente puerta. Cruza la puerta, elimina los *Swat* y llegarás a una escalera que tendrás que subir. Una vez allí, llega hasta el pasillo y avanza por él, eliminando a los *Swat*. Cuando llegues al final de este pasillo, realiza →

un salto con Foco para acceder al pasillo que está justo enfrente. Avanza por el pasillo hacia la izquierda y encontrarás un *Medikit*. Después, cruza la puerta que tienes delante y sigue avanzando hasta llegar a una zona más pequeña. Cruza la puerta que tienes delante, deshazte de los *Swat* y sube por la escalera que está a tu izquierda. Una vez arriba, dispara a los tanques que tienes a tiro. Avanza ahora hacia el lado derecho y sube las escaleras mientras «despachas» a los *Swat*. Dispara a los tanques que están a la derecha para «limpiar« zona.

Sala del centro de control (Ghost):
Elimina a los tres francotiradores que se pongan a tiro en esta zona, da la vuelta y avanza hacia la zona que está delante de ti. Si tienes granadas, es recomendable que lances una en cuanto veas aparecer al primer *Swat* para deshacerte de ellos de una forma rápida. Hecho esto, vuelve atrás, ya que **Niobe** necesitará de nuevo tu ayuda. Elimina a los tres francotiradores que están entorpeciendo la tarea de **Niobe** y gíra de nuevo, ya que volverás a tener visita. **Niobe** necesitará tu ayuda por última vez y, una vez la ayudes y elimines a los *Swat* que aparecerán justo después, darás por concluida esta fase.

Sala del centro de control 2 (Ghost)
Elimina a los *Swat* que puedas y mantente alejado en todo momento del gas lacrimógeno. Asegúrate de dañar los servidores (ordenadores) que se encuentran en el centro de la sala. Baja cualquiera de las dos escaleras de la sala y elimina a los *Swat*. Si lo necesitas, encontrarás un *Medikit* en el centro de la sala. En este preciso instante hará aparición un agente. Vuelve de nuevo a subir las escaleras y utliza los movimientos potenciados con el *Ocus* para estampar al agente contra los servidores que hay dañados.

La huida del agente (Niobe)
Avanza hacia delante hasta los conductos de ventilación. Déjate caer por el respiradero, elimina a los *Swat* que harán aparición, da la vuelta y corre hacia delante. Avanza hacia la posición del ascensor que está al final del pasillo. Da la vuelta de nuevo y corre a toda prisa en la dirección opuesta a la posición del ascensor. Utiliza el Foco de vez en cuando en tu huida, para esquivar las explosiones, y salta por la ventana al llegar al final.

CHINATOWN

Casa de té de Seraph
Para ver a **El Oráculo** tendrás que vencer a **Seraph** y, antes de ir a **Chinatown**, irás al rascacielos. Si no consigues vencer a **Seraph**, el juego continuará desde la última misión.

La trampa de Smith
Da la vuelta y abre la puerta, gira dos veces a la derecha y baja las escaleras. Continúa girando a la derecha y baja hasta que estés ante una puerta roja que te lleva a la calle. Corre a la derecha hasta el final del callejón y, entonces, gira a la izquierda. Continúa de frente hasta una pequeña curva en el siguiente callejón. Corre hasta el final y ve hacia la izquierda, después hacia la izquierda y de nuevo a la derecha. Gira a la izquierda y continúa corriendo. Al final, gira rápidamente a la derecha y luego a la izquierda hasta llegar a una puerta blanca. Atraviésala para llegar a otra igual, con la que hacer lo propio y girar a la derecha. Continúa corriendo todo recto hasta que veas aparecer a un agente y tengas una puerta roja a tu derecha. Huye por esa puerta y abre la siguiente. Ahora corre hacia las escaleras y súbelas. Trepa hasta lo más alto del edificio, gira a la izquierda y déjate caer al otro lado.

A pie
Déjate caer a la calle y corre hacia la izquierda, rodea los obstáculos pero continúa corriendo de frente. Al final, gira a la derecha en el callejón. Vuelve a girar a la derecha y baja las escaleras hasta llegar a un túnel por el que debes avanzar. Cuando llegues a las escaleras del otro extremo, sube. Coge las granadas de la parte posterior del coche de policía y elimina a los policías para cambiar el objetivo. Corre a la derecha y luego a la izquierda hasta llegar a una puerta roja. Detrás de ésta, otra perta roja. Corre hacia la derecha y acaba con los policías que haya en el camino. Sigue recto hasta otra puerta roja. Sin dejar de correr, ve a la derecha, hacia la tienda de neumáticos y atraviesa la puerta blanca de la derecha. En la calle sigue por la izquierda hasta que puedas girar a la derecha. huye del agente y sigue por la siguiente calle a la izquierda. Ve a la salida de incendios de la izquierda de la calle y trepa hasta lo más alto. Abre la puerta que hay arriba y después la puerta blanca que encontrarás detrás. Gira a la derecha y abre la puerta que verás allí.

Buscando el teléfono
Corre y sube las escaleras. Gira a la derecha y déjate caer por el agujero debajo del barril. Sal por la puerta roja y recorre la calle que tienes a la derecha. Ve después a la izquierda y acaba con los policías. Continúa corriendo hasta llegar a la cabina de teléfono. Allí te esperará un *Swat*, o sea que no te pares. Dirígete hacia la furgoneta de la policía esquivando las balas. Antes de que explote la furgoneta, sube por las escaleras que están al lado izquierdo. En lo alto puedes conseguir un lanzagranadas, si es que no lo tenías ya. Corre hacia la derecha y usa el lanzagranadas para defenderte del agente pero salta al nivel del suelo y sigue corriendo en la misma dirección. Gira a la izquierda al final de la calle y corre hasta el lado derecho, sigue en esta misma dirección y ve por la pared hasta llegar a la zona del canal. Continúa a la derecha y sube por las cajas para pasar la valla. Avanza por el callejón, gira a la derecha, luego a la izquierda, sube y pasa a través de otra valla.

El virus se extiende
Atraviesa la puerta y ve a la izquierda para entrar en el matadero. Ve a la derecha y sube las escaleras, sigue subiendo a la izquierda, gira a la derecha y atraviesa la puerta roja donde te encontrarás al agente. Huye hacia fuera y gira a la derecha corriendo a lo largo de la zona del canal. Salta con Foco y sigue recto, saltando el muro y corriendo hacia la derecha. Sigue hasta el final y corre hacia el callejón de la izquierda. Cuando puedas, gira de nuevo a la derecha. En los barriles ve hacia la abertura de la izquierda, sigue a la derecha y entra en la pescadería. Coge la salida de la derecha para volver a la calle y gira a la izquierda. Continúa corriendo recto y después del puentecito, corre a la derecha hacia el edificio. Patea la puerta verde de la izquierda.

La iglesia
Sube las escaleras, sigue recto en este piso hasta el final. Gira a la derecha y sube por los escalones, vuelve a girar a la derecha y sigue subiendo dos veces más. Ahora gira a la derecha y continúa recto hasta el final. Después a la izquierda hacia un pasillo estrecho, gira de nuevo a la izquierda y, finalmente, sube los escalones que encontrarás a la derecha. Arriba, gira a la derecha y corre con Foco hacia la izquierda hasta el siguiente edificio. Salta con Foco sobre el hueco y quédate en la parte izquierda del edificio. Rodéalo hacia el otro lado y, donde está la tabla, salta hacia el otro edificio. De nuevo, rodéalo y déjate caer al otro lado. Ahora salta con Foco hacia la tabla que conecta los dos edificios. Corre hacia delante a través del edificio en ruinas que tienes delante y llega al otro lado. Salta por las tablas, ve a la izquierda, luego a la derecha y atraviesa otro edificio derribado. Salta sobre otros dos huecos para llegar a la puerta roja del final. Ve hacia la izquierda y después a la derecha. Llegarás a un pasillo donde verás una abertura. Coge el pasillo de la izquierda y sube las escaleras. En lo alto, corre hacia la derecha, hacia los escalones de madera.

EL RASCACIELOS

Vértigo
La velocidad de reacción será tu mejor arma en este nivel. Nada más empezar, gira a la derecha y avanza hacia la derecha. Sigue el pasillo, súbete sobre la caja y continúa hacia la siguiente sala. Gira ligeramente hacia la izquierda para encontrar una salida y después sube sobre las cajas. Salta de las cajas para sortear las barreras, deja atrás el barril y avanza bordeando la oficina. En cuanto el agente aparezca delante de ti, no dudes en saltar por la ventana y abrir la puerta que encontrarás a continuación. Sube a toda prisa las escaleras, gira a la izquierda y salta de la ventana al andamio que hay en la fachada del edificio. Avanza por el andamio, esquivando como puedas las balas que salen del interior del edificio, hasta llegar a ver un cartel que reza: «Caution». Realiza un salto con Foco para destruir el cartel con el cuerpo y llegar hasta el otro lado del andamio. Hecho esto, sigue avanzando por el andamio junto al edificio hasta que uno de los agentes caiga sobre el andamio en el que te encuentras y lo rompa. Entra rápidamente en el edificio por la ventana que ha quedado junto a ti y salta de nuevo al andamio por la otra ventana que encontrarás en esta habitación. Corre hacia la derecha, después a la izquierda y después otra vez a la derecha. Realiza de nuevo un salto con Foco para llegar a otro andamio (saltándote la rampa) y ahora date la vuelta para entrar en el edificio de nuevo por una ventana. Sube la rampa y sal por la otra ventana. Avanza hacia delante y después baja la rampa. Una vez llegues al final, no dejes de moverte ni un segundo para evitar ser alcanzado por los mortíferos disparos de la *Magnum Desert Eagle* de los agentes. En la zona designada para tal efecto, salta hacia el edificio. Tras la secuencia, corre hacia la derecha y cruza la puerta. Estarás en una sala sin aparente salida, hasta que un agente rompe la pared. Esquívale y sal por el agujero de la pared.

A BORDO DEL LOGOS

Túneles del mundo real (Niobe):
Es difícil ser eliminado en este nivel. Basta con manejar más o menos bien el *Logos* (es fácil acertar con la selección de nuestro itinerario) y disparar casi continuamente.

La madriguera del conejo (Niobe)
Casi idéntica a la anterior fase. Tendrás que hacer exactamente lo mismo para completar finalmente el juego con **Niobe**.

Túneles de lo real (Ghost)
Con **Ghost** tendrás que esforzarte más en esta última fase. Primero tendrás que mantener a raya a los centinelas que se acercan a toda velocidad al *Logos* con las armas que éste incluye. También tendremos que cambiar la perspectiva para deshacernos de centinelas que se han pegado al casco del *Logos*.

La madriguera del conejo (Ghost)
Esta fase es prácticamente idéntica a la anterior. Haz lo mismo que en el nivel anterior si quieres llegar a completar ***Enter The Matrix*** con éxito.



Atari y **PlayStation 2 Revista Oficial** te dan la oportunidad de entrar en el fascinante mundo de Matrix y conseguir fabulosos premios. Tan sólo tienes que participar en este concurso enviando un mensaje con la respuesta correcta a la siguiente pregunta, antes del día 21 de julio. De esta forma entrarás en el sorteo de un lote compuesto por 1 juego de altavoces Creative Inspire 2.1 para PlayStation 2, 1 juego Enter The Matrix y 1 camiseta; 4 lotes de 1 juego y 1 camiseta; y 20 lotes de 1 juego.

¿Cómo se llaman los dos protagonistas de Enter The Matrix?

A) Frano y Slattery **B**) Ghost y Niobe **C**) Morfeo y Persephone

CONCURSO «ENTER THE MATRIX»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5506 poniendo la palabra **PS2R01, espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5506 el siguiente mensaje: **PS2R01 A.**

GSMBOX SIN CABLES. SIN LÍMITES.

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Fecha límite: 21 de julio.

por << Dani3po >>

SILENT HILL 3

Douglas en paños menores
Para los que hayáis conseguido acabaros el juego en cualquier nivel de dificultad, os aguarda una extraña sorpresa si seguís los siguientes pasos. En el menú principal iluminad la opción de «Nueva partida extra» y pulsad Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Círculo, X. A continuación elige el nivel de dificultad que prefieras. Tras hacerlo, sonará un gemido de **Heather** para confirmar que el truco ha funcionado.



Final «UFO».
Para lograr este final especial debes acabar con todos los enemigos del juego utilizando el arma especial *Heather Beam*, que se te otorgará al cumplir ciertos requisitos (tiempo y número de veces que has salvado). Este arma sólo se activa si no tienes ninguna otra en las manos. También debes tener equipado el traje que se consigue al introducir en la máquina de escribir el *password* que os dimos el mes pasado: **PrincessHeart**.

Final «Posesión».
Acaba con todos los enemigos del juego utilizando armas de fuego para contemplar este desenlace.

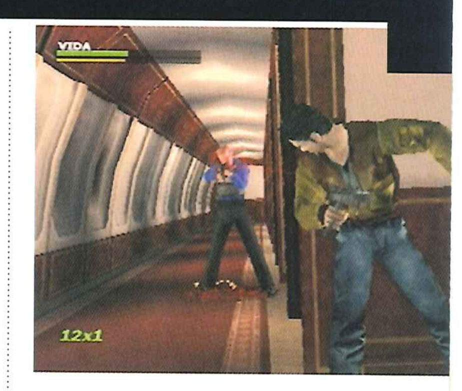
Escenas extra
Si juegas a ***Silent Hill 3*** con una tarjeta de memoria que tenga una partida salvada con el anterior título de la saga finalizado, podrás realizar nuevas acciones y verás secuencias que no aparecerán de otro modo. Una de ellas ocurrirá en los lavabos del centro comercial «oscuro».

Nuevos trajes para Heather
Como os prometimos el número anterior, aquí tenéis una lista completa con el resto de trajes que puede lucir la protagonista de la última maravilla de **Konami** a lo largo del juego. Recordad que debéis introducir los códigos en la máquina de escribir que aparece en la opción «Traje Extra» del menú principal. Tenéis que respetar las mayúsculas y la minúsculas. Después iniciad una nueva partida y equipad las camisetas como si de un arma se tratara. Los códigos son:

I_Love_You
Put Here2FeelJoy
GangsterGirl
LightToFuture
ShogyouMujou
BlueRobbieWin
01_03_08_11_12
cockadooodledoo
Shut_your_mouth
SH3_Wrestlarn
sLmLdGhSmKfBfH

DEAD TO RIGHTS

Selección de Nivel
En la pantalla de *New Game*, después de que aparezca la pantalla de *Press Start*, mantén pulsados L1, L2, R1 y R2 y presiona Abajo, Izquierda, Abajo, Triángulo, Abajo.



Munición Infinita
En la pantalla de *New Game*, después de que aparezca la pantalla de *Press Start*, mantén pulsados L1, L2, R1 y R2 y presiona Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Círculo.

Escopetas Infinitas
En la pantalla de *New Game*, después de que aparezca la pantalla de *Press Start*, mantén pulsados L1, L2, R1 y R2 y presiona Derecha, Círculo, Círculo, Círculo, Cuadrado.

Dobles pistolas
En la pantalla de *New Game*, después de que aparezca la pantalla de *Press Start*, mantén pulsados L1, L2, R1 y R2 y presiona Triángulo, Círculo, Arriba, Arriba, Arriba.

Todos los desarmes
En la pantalla de *New Game*, después de que aparezca la pantalla de *Press Start*, mantén pulsados L1, L2, R1 y R2 y presiona Cuadrado, Cuadrado, Círculo, Círculo, Derecha.

Modo One Hit
En la pantalla de *New Game*, después de que aparezca la pantalla de *Press Start*, mantén pulsados L1, L2, R1 y R2 y presiona Triángulo, Círculo, Círculo, Círculo, Izquierda.

Modo Sharpshooter
En la pantalla de *New Game*, después de que aparezca la pantalla de *Press Start*, mantén pulsados L1, L2, R1 y R2 y presiona Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Abajo, Derecha.

Modo Bang Bang
En la pantalla de *New Game*, después de que aparezca la pantalla de *Press Start*, mantén pulsados L1, L2, R1 y R2 y presiona Círculo, Triángulo, Cuadrado, Círculo, Derecha.

Modo Fight Club
En la pantalla de *New Game*, después de que aparezca la pantalla de *Press Start*, mantén pulsados L1, L2, R1 y R2 y presiona Cuadrado, Izquierda, Círculo, Triángulo.

Modo Wussy
En la pantalla de *New Game*, después de que aparezca la pantalla de *Press Start*, mantén pulsados L1, L2, R1 y R2 y presiona Cuadrado, Izquierda, Triángulo, Arriba, Abajo.

Modo Precursor
En la pantalla de *New Game*, después de que aparezca la pantalla de *Press Start*, mantén pulsados L1, L2, R1 y R2 y presiona Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Arriba.



CONCURSO JAMES BOND



20th Century Fox Home Ent. y **PlayStation 2 Revista Oficial** celebran los 40 años de existencia de **James Bond**, sorteando una colección completa con todas las películas del agente 007 en DVD. Sorteamos un fantástico pack imposible de conseguir actualmente, con 20 clásicos Bond recopilados en una elegante caja metálica. Para participar en este concurso, sólo tienes que enviar un mensaje de texto con la respuesta correcta a la siguiente pregunta, antes del día 21 de julio.

¿Quién es la «oscarizada» actriz que interpreta a Jinx en Muere Otro Día?

A) Maud Adams **B**) Halle Berry **C**) F. Scaramanga

CONCURSO «COLECCIÓN JAMES BOND 007»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5506 poniendo la palabra **PS2RO2, espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5506 el siguiente mensaje: **PS2RO2 A.**

GSMBOX SIN CABLES. SIN LÍMITES.

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Fecha límite: 19 de junio.

S.O.S.

CONSULTORIO OFICIAL PS2

Este mes, la mayoría de las cuestiones sobre el futuro de PS2 han quedado casi resueltas en nuestro reportaje sobre el E3.

True Crime Vs. The Getaway

Hola, os sigo desde hace tiempo y creo que sois los mejores. Me encantaría que me resolvierais algunas dudas:
1.- ¿*Splinter Cell* tiene tanto sigilo como *Hitman 2* o no es tan desesperante?
2.- ¿Habrá *Time Crisis 3*?
3.- ¿*GTA 4* estará doblado al castellano?
4.- ¿*True Crime* tendrá tanta libertad como *GTA* o será más al estilo de misiones de *The Getaway*?
5.- ¿Saldrá algún juego *On-line* para **PS2** tipo *La Prisión* de **PC**?
Sparda_1983, vía e-mail.

1.- *Splinter Cell* goza de un desarrollo algo más «cerrado», no ofrece tantas posibilidades de sigilo y ocultación como *Hitman 2* (porque, lógicamente, no las requiere). Algunos niveles de *Splinter Cell* tendrán que ser jugados de nuevo si tan sólo somos descubiertos.
2.- En el reportaje sobre el E3 encontrarás las primeras imágenes de la versión PS2 del título de Namco. Como sospecharás, el *hardware* en el que funciona la recreativa es similar al de la consola de Sony, por lo tanto, la conversión será casi idéntica a la *coin-op*.
3.- Aún no se conoce ningún detalle sobre el esperado título de Rockstar.
4.- *True Crime* es similar a *GTA*: puedes realizar las misiones pero no tienes ninguna obligación.
5.- Las posibilidades *On-line* de los juegos para consola están empezando a tomarse en cuenta ahora. Sólo falta esperar a que alguna compañía comience a explorar el género del MMORPG desde un punto similar al utilizado por Dinamic.

El nuevo Tomb Raider

Hola, me llamo **Juanma**, sois la mejor revista de **España** y como tales me sabréis responder a estas preguntas.
1.- Yo tengo línea ADSL y pago 39 Euros al mes, ¿si compro el módem para **PS2** pagaré más?
2.- ¿Para cuando el nuevo *Tomb Raider*?
3.- He visto imágenes de *MGS3* con **Snake** en la selva, ¿de qué va el juego?
Daniel, vía e-mail.

1.- Pagarás exactamente lo mismo, siempre y cuando utilices tu PS2 con títulos *On-line* que no requieran una cuota mensual para conectar a su servidor.
2.- Parece ser que, finalmente, el día elegido por Eidos para poner a la venta el nuevo y esperado título es el 20 de junio.
3.- El argumento de *Metal Gear Solid 3* nos trasladará a 1960, donde Snake se enfrentará por primera vez a Big Boss.

Enviad vuestras consultas a: **Revista PS2RO, Calle O'Donnell, 12 Madrid 28009**, escribiendo **S.O.S.** en una esquina del sobre, o al e-mail **ps2@grupozeta.es** poniendo como asunto **S.O.S.**

Final Fantasy XI en España

Hola me llamo **Hugo** y os felicito por la revista. Aquí van mis dudas:
1.- ¿Para conectarse a **Internet** se necesitará obligatoriamente tener banda ancha? ¿Cuánto costará el *kit*?
2.- ¿Cuándo se podrá conectar a **Internet** en **España**? ¿Saldrá *Final Fantasy XI*?
3.- ¿Saldrá algún otro juego basado en *Dragon Ball* que acoja la saga de **Boo**?
Hugo Gómez Sánchez, vía e-mail.

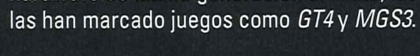
1.- Por ahora es indispensable tener una conexión de banda ancha (ADSL, cable o satélite), y no se sabe muy bien si algún día se dará. El *kit* de conexión rondará un precio de 60 Euros.
2.- Ya hay más de 2.500 usuarios conectados. El lanzamiento de *FFXI* no está nada claro, aunque en USA está teniendo mucho éxito.
3.- En nuestro reportaje sobre el E3 tienes información sobre el nuevo título protagonizado por Goku.

Lo MEJOR y lo PEOR del mes





El **E3** de este año ha sido, junto a la edición del año 2000, uno de los más fructíferos y reveladores de la historia del **Electronic Entertainment Expo**. Con el *hardware* de última generación al límite, las diferencias las han marcado juegos como *GT4* y *MGS3*.





Por segundo año consecutivo y por motivos totalmente desconocidos, **Nintendo** ha vuelto a cancelar su conocida feria nipona **Space World**. Suponemos que la falta de títulos punteros a corto plazo es el motivo principal de su cancelación.



CONCURSO PADS DE PS2

30 X-PADS

30 HULK-PADS

Naki · MARVEL · HEREDEROS DE NOSTROMO

Herederos de Nostromo y **PlayStation 2 Revista Oficial** te dan la oportunidad de conseguir los pads de tus héroes favoritos: **The Hulk** y los **X-Men**. Si quieres conseguir un **Hulk Pad** y un **X-Pad** para tu **PS2** tan sólo tienes que participar en este concurso enviando un mensaje con la respuesta correcta a la siguiente pregunta, antes del día 21 de julio. De esta forma entrarás en el sorteo de dos de estos 60 pads de **Naki.**

¿Cuál de estos superhéroes no tiene su propio control pad de PS2?

A) The Hulk **B**) Spider-man **C**) El botones Sacarino

CONCURSO «PADS DE HULK Y X-MEN»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5506 poniendo la palabra **PS2R03, espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5506 el siguiente mensaje: **PS2R03 A.**

GSMBOX
SIN CABLES. SIN LIMITES.

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Fecha límite: 21 de julio.

SEGURIDAD NACIONAL

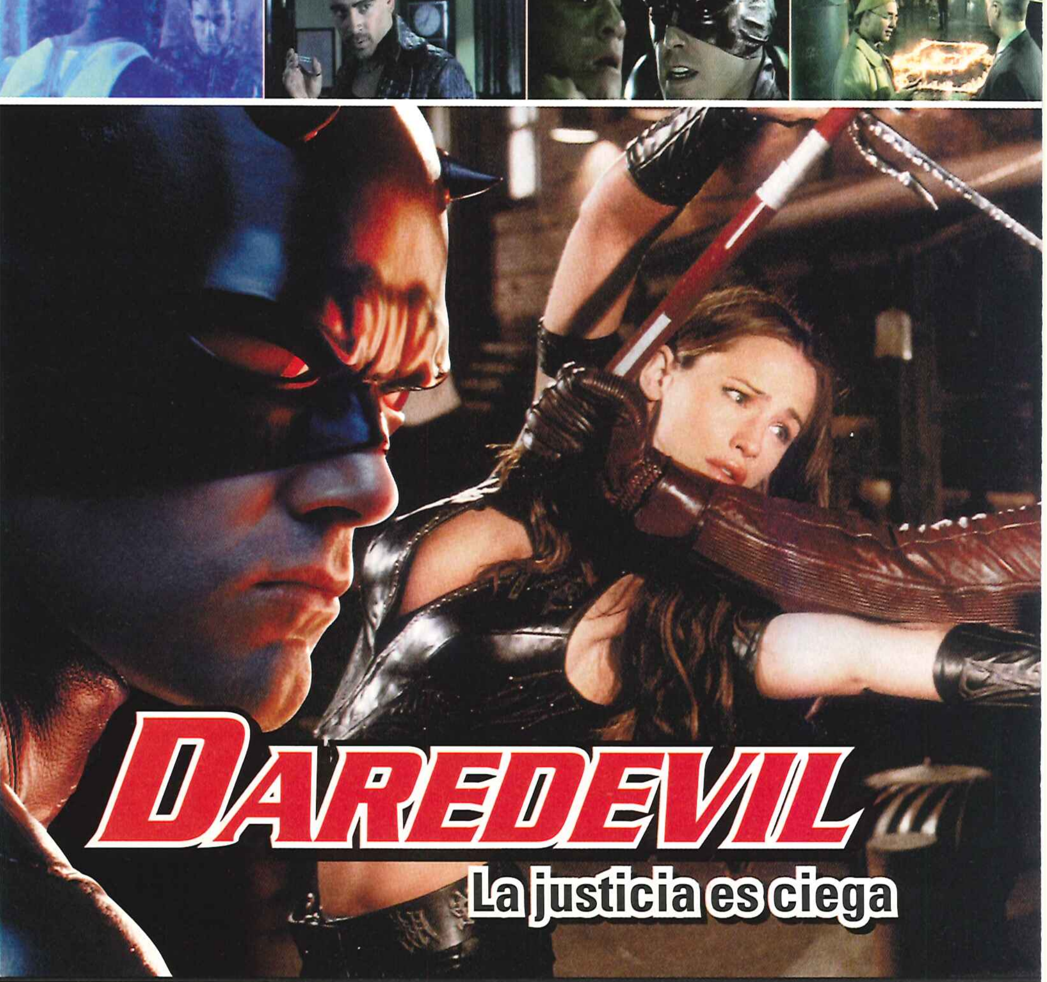
Bromas raciales a ritmo de rap

Un vídeo musical con un tema de Hip Hop que ameniza muchas de las secuencias de acción de esta película.

Para fans del cómic



La edición coleccionista de ***Daredevil*** incluye un impresionante documental con entrevistas a todos aquellos que han hecho historia con el personaje. Desde **Stan** «The Man» **Lee** a **Frank Miller**.



DAREDEVIL

La justicia es ciega






por << Bruno Sol e Isabel Garrido >>





Una comedia de acción muy típica de estos últimos años que cuenta como protagonista al cómico estadounidense **Martin Lawrence** a quien conocimos en **España** primero por su teleserie *Martin*. **Lawrence** ha aprovechado el tirón de películas del género como *El Caballero Negro* o *¿Qué Más Puede Pasar?* junto a **Tim Robbins**. Entre los secundarios destaca el hermano de **Julia Roberts**, Eric, que como ya hizo en *El Especialista* o *Entre Dos Mujeres* vuelve a hacer de villano. De ***Seguridad Nacional*** añadir que a veces cansa el exceso humorístico de **Lawrence**, a veces una especie de **Jim Carrey** pero mucho más bajito, aunque tiene algún golpe bueno. **I.G.**



Final alternativo que tampoco resulta especialmente llamativo al menos para quien suscribe.



Una de las secuencias eliminadas conservada porque incluye una improvisación del cómico Martin Lawrence.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■■
Los extras regalan secuencias eliminadas y un final alternativo. Además de esto el director de esta comedia, **Dennis Dugan**, cuenta los secretos y un vídeo musical con el tema central.

PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
Idiomas: castellano e inglés ambos en 5.1
Subtítulos: castellano, inglés y portugués.

TIPO DE DVD: DVD 9

COMPAÑÍA: **Columbia Tristar Home Entertainment**

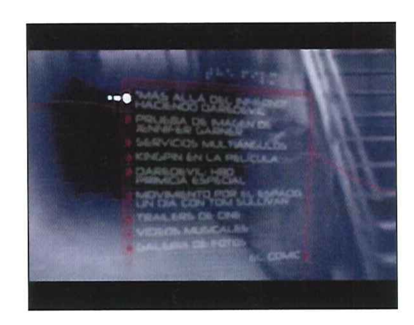
PRECIO: 24.01 Euros

VALORACIÓN: ■■■■
Sin duda una buena presentación en DVD que como comedia pierde fuerza por salirse del contexto socio-económico estadounidense. Una trama principal, y no sólo chistes pegados sin razón, hacen que sea una película lo suficientemente entretenida como para pasar una tarde familiar con palomitas y refrescos de cola; o sea, una tarde en **España** cada vez más parecida a un episodio de serie yanqui.

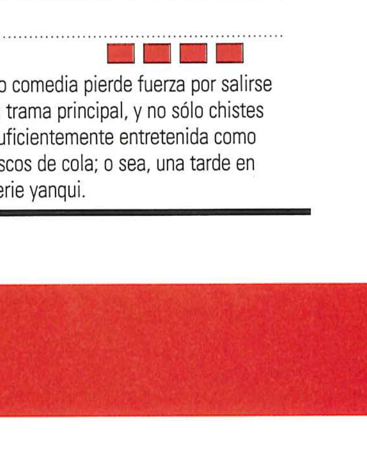






Inspirado por una de las obras más gloriosas que ha dado la historia de **Marvel**, el *Daredevil* de **Frank Miller**, **Mark S. Johnson** (fanático del personaje desde niño) dirigió y escribió esta modesta y sensacional película de superhéroes. Compensó un presupuesto menor (en comparación con *Spider-Man* o *X-Men*) con una acertada labor de *casting*, sobre todo entre los secundarios. Sin desmerecer el trabajo de **Ben Affleck**, el filme pertenece a **Jennifer Garner** y **Colin Farrell**, perfectos como Elektra y Bullseye. A la protagonista de *Alias* la veremos en el 2004 interpretando de nuevo a la heroína. Mientras, **Johnson** trabaja en un guión basado en otra leyenda **Marvel**: el *Motorista Fantasma*. **B.S.**





El Making Of te permitirá descubrir los múltiples prototipos de la máscara de Daredevil, entre otras curiosidades...



El DVD de Coleccionista incluye tres vídeos musicales, entre ellos el exitazo Bring Me To Life de Evanescence.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■■
Coment. del director. Coment. de texto. *Storyboard*. La Ed. Coleccionista añade seis documentales, dos secuencias multiángulo, prueba de pantalla de **J. Garner**. Tres videoclips. Galerías. Trailers.

PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
Idiomas: castellano 5.1, castellano DTS., inglés 5.1.
Subtítulos: castellano e inglés.

TIPO DE DVD: DVD 9 (Ed. Normal), 2 DVD 9 (Ed. Coleccionista).

COMPAÑÍA: **20th Century Fox Home Entertainment**

PRECIO: 20 Euros (Ed. Normal), 27 Euros (Ed. Coleccionista).

VALORACIÓN: ■■■■■
Oscura y trágica, ***Daredevil*** es un lujo dentro del cine de superhéroes, una obra que renuncia heroicamente al mercado infantil a cambio de respetar el espíritu del cómic original. A cambio de perder las ganancias derivadas de los muñequitos, **Johhson** y el resto del equipo responsable de ***Daderevil*** nos ofrecen algo grande y puro: la recreación en carne y hueso de uno de los más notables cómics de todos los tiempos.

La Última Locura



En los años 70, en el punto álgido de su carrera, el gran **Mel Brooks** tuvo una idea tan genial como descabellada: rodar una película muda. ¿Cómo convencer al estudio para hacerla? Contratando a las estrellas más grandes de la época: **Paul Newman**, **James Caan**, **Liza Minelli**, **Burt Reynolds**... **B.S.**



CALIDAD DE LOS EXTRAS:
Trailer original de cine.

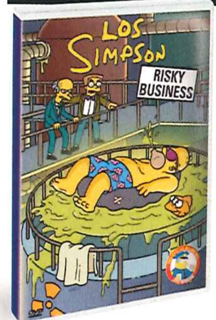
PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: castellano, inglés, francés... (todos mono).
Subtítulos: castellano, francés, inglés...

TIPO DE DVD: DVD 9

COMPAÑÍA: **20th Century Fox HE** PVP: 45.00 E.

VALORACIÓN:
De momento, la única forma de llevarse a casa esta memorable comedia es en forma de *pack*, junto a otras dos película de **Mel Brooks**: *Soy o No Soy* (un mediocre *remake* de la genial *Ser o No Ser* del maestro **Lubitsch**) y *Máxima Ansiedad* (el homenaje de **Brooks** a **Alfred Hitchcock**). Esta última y ***La Ultima Locura*** justifican sobradamente la compra.

Simpsons: Risky Business



Cuatro episodios de la familia más corrosiva de la televisión de los 90 entre los que se encuentra un antológico de Homer en el espacio donde la parodia de la mítica película de **Kubrick**, *2001, Una Odisea En El Espacio* es sólo una prueba de la creatividad del genial **Matt Groening**. **I.G.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS:
Bajo el título de *Lo Mejor Del Jefe Wiggum* un ramillete de picias y acciones corruptas del policía más inepto de las series de televisión *made in USA*.

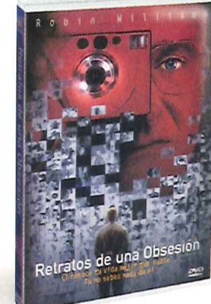
PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: castellano, inglés, alemán... (D.D.)
Subtítulos: castellano, inglés y otros.

TIPO DE DVD: DVD 5

COMPAÑÍA: **20th Century Fox HE** PVP: 23.99 E

VALORACIÓN:
Televisión en estado puro que engancha desde el primer momento y que renueva el interés cada tres segundos. Un ejercicio de ingenio que siempre merece la pena disfrutar con su crítica y sátira. Para los que se sepan de memoria el diálogo siempre es bueno ver a *Los Simpson* en inglés y disfrutar de las voces, entre otros, de **Hank Azaria** e invitados.

Retratos De Una Obsesión



El oscarizado **Robin Williams** irrumpe de nuevo en un papel poco común en el que se mete en la piel de un trabajador solitario de una casa de revelados de fotografía, totalmente obsesionado por una familia aparentemente feliz. Del final no decir nada pues es el efecto que trata de buscar el guión. **I.G.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS:
Comentarios del director **Mark Romanek**, *Making Of*, una entrevista a **Robin Williams** en la televisión estadounidense y un reportaje de la producción.

PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: inglés y castellano en Dolby Digital 5.1.
Subtítulos: castellano y castellano.

TIPO DE DVD: DVD 9

COMPAÑÍA: **20th Century Fox HE** PVP: 23.99 E.

VALORACIÓN:
Si aún no tiene una cámara digital donde puede ver sus fotos al instante y descargarlo en el disco duro del ordenador, o en su defecto tiene un pequeño estudio de revelado en casa, al ver esta película le quedará cierto sentimiento de recelo cuando deje uno de sus carretes a revelar en uno de esos establecimientos que lo hacen en una hora. Curioso final...

Julio es el mes de los clásicos

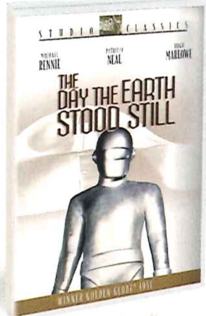
O al menos ésa es la intención de **20th Century Fox HE** que editará en nuestro país clásicos antiguos (*El Mundo Está Loco, Loco, Loco*) y modernos (La ed. Especial de *Muerte Entre Las Flores, De Los Coen, y Brazil*, la película de culto de **Terry Gilliam**).



¡Metraje inédito en Casablanca!

Warner prepara una Ed. Especial 60 aniversario del clásico de **M. Curtiz**, con dos DVD y multitud de extras, entre los que se incluyen 10 minutos de escenas inéditas, 2 documentales y comentarios de **Roger Ebert**. A la venta en **EE.UU.** el 5 de agosto.

Ultimátum A La Tierra Ed. Esp



Uno de los grandes clásicos del cine de ciencia ficción de los años 50. ***Ultimátum A La Tierra*** marcó honda huella en el género y fue homenajeada por **Tim Burton** en su delirante *Mars Attacks!* La imagen de Klaatu y el autómata **Gort** descendiendo de su nave es todo un icono de la historia del cine. **B.S.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS:
Comentarios del director **Robert Wise** y **Nicholas Meyer** (subt. en castellano). Noticias *Movietone 1951*. Trailer. Comparación de la restauración.

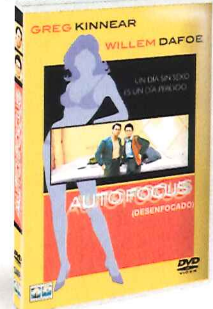
PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: castellano, inglés, francés...(todos mono).
Subtítulos: castellano, inglés, francés...

TIPO DE DVD: DVD 9

COMPAÑÍA: **20th Century Fox HE** PVP: 23.99 E

VALORACIÓN:
Esta Edición Especial de ***Ultimátum A La Tierra*** constituye un verdadero tesoro para cinéfilos y coleccionistas. Puede que su mensaje y los efectos especiales hayan quedado anticuados, pero no así su encanto. La imagen del autómata Gort es un clásico, al igual que la del robot Robbie. Imposible de ver actualmente en TV, ***Ultimatum a la Tierra*** llega además con gran calidad de imagen.

Autofocus (Desenfocado)



Para aquellos que se saben todos los entresijos de la historia de **Hollywood**, la película retrata la vida de un actor poco conocido en **España**, **Bob Crane**. Tuvo más éxito en televisión que en cine, en los años 60. Hace hincapié en la doble moral de la fama pero sin juzgar sin piedad. **I.G.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS:
De todo, desde escenas inéditas hasta reportajes que sólo deben verse una vez visionada la película. También *Making Of*, comentarios y documentales.

PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: español, inglés e italiano en 5.1.
Subtítulos: español, inglés, italiano y portugués.

TIPO DE DVD: DVD 9

COMPAÑÍA: **Columbia Tristar HE** PVP: 24.01 E.

VALORACIÓN:
Aunque uno no esté familiarizado con el cómico **Bob Crane**, la historia puede resultar entretenida de por sí. Repleta de sexo que recrea los devaneos de una estrella del momento, no llega a ser gratuito y se insertan con naturalidad tal y como lo sentía el propio protagonista según cuenta él mismo como narrador de su propia vida con voz en *off*. El protagonista es **Greg Kinnear**.

Te Amaré Hasta Que Te Mate



Peculiar y algo fallida incursión de **Lawrence Kasdan** en el terreno de la comedia negra. El problema no es el reparto, quizá lo mejor del filme, sino la historia que va diluyéndose a lo largo del metraje. **Kevin Kline** intenta salvar los muebles con su interpretación de un italoamericano mujeriego. **B.S.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS:
Tres trailers, pero ninguno de ellos de esta película: *Misterioso Asesinato En Manhattan, Un Cadáver A Los Postres* y *Una Novia Sin Igual*.

PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: castellano mono, inglés Surround...
Subtítulos: castellano, inglés, francés...

TIPO DE DVD: DVD 5

COMPAÑÍA: **Columbia TriStar HE** PVP: 24.01 E.

VALORACIÓN:
Dirigida después de la exitosa *El Turista Accidental*, esta película no es una de las mejores creaciones del autor de *Reencuentro* y *French Kiss*, pero puede resultar de interés a los estudiosos de su corta pero notable obra, así como a los *fans* de **Kevin Kline** y **River Phoenix**. Por cierto, entre los secundarios, podréis intentar descubrir a unos irreconocibles **William Hurt** y **Keanu Reeves**.









Juego De Patriotas Ed. Esp.

Después del éxito de *La Caza Del Octubre Rojo*, **Harrison Ford** le «birló» a **Alec Baldwin** el papel de **Jack Ryan**, el héroe de las novelas de **Tom Clancy**, dando al personaje el espaldarazo comercial definitivo. En ***Juego De Patriotas*** Ford se enfrenta a unos terroristas irlandeses. **B.S.**

■ CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■□□□
Esta Edición Especial incorpora como novedad, además del sonido DTS, un documental exclusivo (*Juego De Patriotas: Primer Plano*) y trailer original de cine.

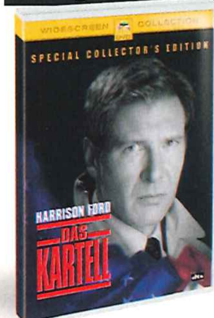
■ PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: castellano 5.1, castellano DTS, inglés 5.1.
Subtítulos: castellano e inglés.

■ TIPO DE DVD: DVD 9

■ COMPAÑÍA: **Paramount Home E** ■ PVP: 24.01 E.

■ VALORACIÓN: ■■■□□
El sonido DTS es el principal reclamo de esta Edición Especial para coleccionistas, aunque el documental (con cerca de una hora de duración) tampoco tiene desperdicio. ***Juego De Patriotas*** es un buen *thriller* de acción, quizá el mejor de todos los protagonizados por **Jack Ryan**, pero si ya adquiriste en el pasado la anterior edición DVD, ésta no te merecerá la pena.

Peligro Inminente Ed. Esp.



El éxito de *Juego De Patriotas* no tardó en repetirse con la siguiente película de **Jack Ryan**. Un capo del narcotráfico asesina a un amigo del presidente de los **EE.UU.** y éste decide vengarse financiando un comando paramilitar. Sólo el íntegro **Ryan** parece estar en contra... **B.S.**

■ CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■□□□
Esta Edición Especial, al igual que las de *La Caza Del Octubre Rojo* y *Juego De Patriotas*, ofrece como extras un documental (*Tras El peligro*), un trailer y sonido DTS.

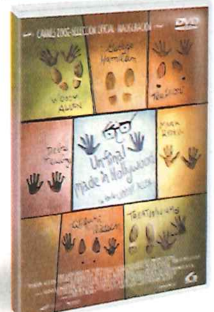
■ PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: castellano 5.1, castellano DTS, inglés 5.1.
Subtítulos: castellano e inglés.

■ TIPO DE DVD: DVD 9

■ COMPAÑÍA: **Paramount Home E** ■ PVP: 24.01 E

■ VALORACIÓN: ■■■□□
Segunda y última película de **Ford** en la piel de **Jack Ryan** (luego le sucedería **Ben Affleck** en la reciente *Pánico Nuclear*). Pese al mensaje de la película, las escenas de acción (aunque contadas) son magníficas y el reparto de secundarios es excelente (**Willem Dafoe**, **Joaquim de Almeida**...). Altamente recomendable si no adquiriste antes la edición estándar.

Un Final Made In Hollywood



Woody Allen vuelve a demostrar su ingenio en los diálogos más agudos, esta vez concernientes al superficial, vacío y vago mundo de **Hollywood**. Incluso en este caso **Allen** se las apaña para arreglar el guión de tal modo que su **Nueva York** también salga en una historia de la meca del cine. **I.G.**

■ CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■□□□
Fichas con lo mejor de los protagonistas, una entrevista de **Woody Allen** realizada en **Cannes** y unos *puzzles* simples para realizar cuando acose el aburrimiento.

■ PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: castellano, inglés y catalán en 2.0
Subtítulos: inglés y castellano.

■ TIPO DE DVD: DVD 9

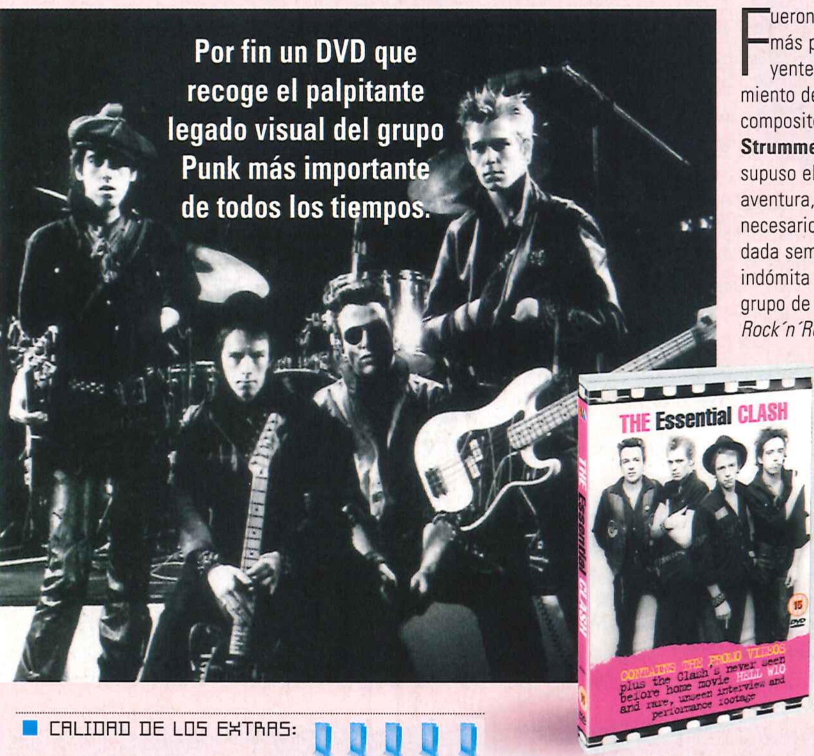
■ COMPAÑÍA: **Lauren Video Hogar** ■ PVP: 24.01 E.

■ VALORACIÓN: ■■■■□
El mundo del cine es lo que nos trae esta vez **Woody Allen**, y para ello ha contado con actores como **Tea Leoni**, el casi desaparecido de las pantallas **George Hamilton** y la televisiva **Tiffany Ambert Thiessen**, cuya compañera de reparto en *Salvados Por La Campana*, **Elizabeth Berkeley**, ya actuó a las órdenes de **Allen** en *La maldición Del Escorpión De Jade*.

por << Rafa Notario >>

DVD MÚSICA

The Clash: The Essential



Fueron los más grandes. Los más populares. Y los más influyentes. Tras el reciente fallecimiento del cantante, guitarrista y compositor principal, **Joe Strummer**, acontecimiento que supuso el definitivo final de la aventura, se hacía doblemente necesario algo como esto. Una cuidada semblanza en imágenes de la indómita trayectoria del último grupo de mohicanos del *Rock´n´Roll*. Con la colección completa de vídeo-clips y una suculenta serie de rarezas que incluye entrevistas, volcánicas tomas en directo y un cortometraje «mudo» (*Hell W10*), auténtica curiosidad para mitómanos, se completa de forma brillante un extraordinario documento que no debería faltar en ningún hogar de este país.IM-PRES-CIN-DI-BLE.¿Está claro?

■ CALIDAD DE LOS EXTRAS:

Oro molido. Tres canciones grabadas en vivo en 1976, su incursión en la película ***Rude Boy*** interpretando el clásico *I Fought The Law*, una corta -pero asaz intensa- entrevista, discografía completa y un divertido cortometraje dirigido por **Strummer**. Así se hacen las cosas.

■ PISTAS DE AUDIO Y SUBTÍTULOS:

Idiomas: inglés **Sonido**: Dolby Digital 2.0 / Dolby Digital 5.1 **Subtítulos**: no

■ TIPO DE DVD: DVD-9

■ COMPAÑÍA: **Sony Music**

■ VALORACIÓN:

Nada menos que **Paul Simonon**, el hierático ex-bajista, asume las labores de coordinador y director artístico de esta agridulce mirada al pasado. Toda una garantía. El resultado es, como mínimo, algo de una naturaleza muy distinta y clase muy superior a la manida fórmula «Grandes Éxitos». Material altamente inflamable. Eso sí, una pena lo de los subtítulos. Aunque, total, por una vez más...

Punk en estado puro



En su mejor momento



Menús a la altura



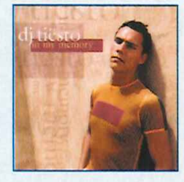
Unas pintas genuinas

CD'S

DJ Tiësto

■ TÍTULO: **In My Memory**

■ COMPAÑÍA: **Vale Music**



Tras pasar un buen número de años facturando, de forma semi-anónima, éxito tras éxito para las macro-discotecas de medio mundo, el incombustible **Tiësto** ataca el mercado *Pop* con un doble álbum que reune los más celebrados «llenapistas» de su carrera y una potente selección de remezclas, en un eufórico recorrido por el lado más proletario y suburbial de la electrónica.

Ricky Martin

■ TÍTULO: **Almas Del Silencio**

■ COMPAÑÍA: **Sony Music**



Los aires otomanos -cortesía del ex-niño prodigio de la guitarra flamenca **Rayito**- que puebla varios cortes del «disco de madurez» del cantante de **Puerto Rico**, son la novedad más llamativa (junto con su debatido cambio de estilismo capilar) de un trabajo variado y colorista que, una vez más, hará muy felices a las legiones de fans del «guayabo». 3, 2 ó 1 seguro, seguro...

La Oreja De Van Gogh

■ TÍTULO: **Lo Que Te Conté...**

■ COMPAÑÍA: **Sony Music**





La rubia y sus muchachos se han esforzado en no repetir la fórmula que les ha convertido en el grupo más vendedor del país. Aquí hay apuntes electrónicos, efluvios latinos y hasta ¡música de baile! Pero tranquilos. Todo sigue en su sitio: **Amaia** más crecida que nunca y la colección de estribillos más adherente que se recuerda en años. Seguirán batiendo records.

Sin City Six

■ TÍTULO: **Home Of The Brave**

■ COMPAÑÍA: **Locomotive Records**



El legendario súper-grupo del *Punk-Rock* madrileño regresa a las armas con un segundo álbum aún más devastador que su antecedente. Y, ojo, que aquí no hay bobaditas «pijopunkis». Las guitarras de **Mike** y **Norah** rugen como nunca, la base rítmica escupe metralla con precisión asesina y el nuevo cantante se impone entre tanta furia desatada. El disco del mes, amigos.



Sí, deseo suscribirme a la *Revista Oficial de PlayStation 2 - España*

❑ Por un año (12 números) con el 20% de descuento al precio de 57,60 €

❑ Por un año (12 números) con una **tarjeta de memoria oficial para tu PlayStation 2** de regalo al precio de 72 €

Precios extranjero por vía aérea: Europa: 90,09 € Resto Paises: 98,75 €

Apellidos: .... Nombre: .... Edad ....

Dirección: ....

Población: .... C. P.: ....

Provincia: .... Teléfono: ....

Forma de Pago:

❑ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/ O´Donnell, 12. 28009 Madrid

❑ Giro Postal nº .... (indicando en el apartado "Texto": suscripción Revista Oficial PlayStation 2.)

❑ Domiciliación Bancaria: Banco ..../..../..../..../ Sucursal ..../..../..../..../ DC ..../..../ Cuenta ..../..../..../..../..../..../..../..../..../..../

❑ Tarjeta de Crédito nº ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ Títular: ....

Fecha caducidad ..../..../ .../..../ Firma titular (imprescindible):

Enviar este cupón a Ediciones Reunidas S.A., *Revista Oficial PlayStation 2* departamento de suscripciones, C/ O´Donnell, 12 28009 Madrid.

Teléfonos departamento suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 33 52. E-mail: suscripciones@grupozeta.es Usted tiene derecho a acceder a la información que le concierne, recopilada en nuestro fichero de datos, y cancelarlo o rectificarla si es errónea. A través de nuestra empresa podría recibir información comercial de su interés. Si usted no desea recibirla, le rogamos que nos lo comunique.

* Oferta válida hasta fin de existencias.

texto y fotos << José Luis del Carpio >>

FICHA TÉCNICA

- MOTOR
  2.387 CC.
- POTENCIA
  150 CV. (4.000 RPM)
- ACELERACIÓN 0/100
  9,6 SEG.
- VELOCIDAD MÁXIMA
  212 KM/H.
- PESO
  1410 KG.
- CONSUMO
  URBANO
  9,1 L/100
  EXTRAURBANO
  5,4 L/100
  MEDIO
  6,8 L/100
- DIMENSIONES
  LARGO: 4.466 MM.
  ALTO: 1.470 MM.
  ANCHO: 1.743 MM.
  MALETERO: 420 L.

PVP-R:
29.000,00 €







La discreta línea del Lybra SW es muy sobria, tal vez en exceso.



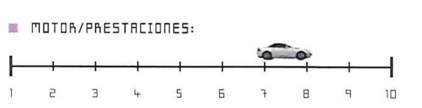
L A N C I A

http://www.lancia.com

Lybra 2.4 JTD Emblema SW

Un familiar elegante, en una versión exclusiva con acabado impecable

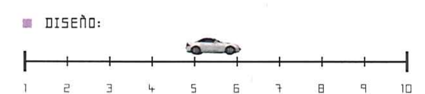
MOTOR/PRESTACIONES:



EQUIPAMIENTO:



DISEÑO:



LYBRA

Aunque no es muy habitual traer a esta sección vehículos de estas características, lo cierto es que de vez en cuando conviene acercaros también coches con carrocería familiar. Además, tarde o temprano, muchos de vosotros dejaréis a un lado el sueño de tener un deportivo y bajaréis a la realidad y tendréis en mente la adquisición de una berlina, un monovolumen o, por qué no, un coche familiar. De hecho, en muchísimos países europeos, este tipo de coches tienen muchísimo éxito, especialmente en los del norte. La razón de traeros el **Lybra SW** es clara. En primer lugar es un coche diferente en su aspecto al resto, y en segundo porque acaba de estrenar una versión denominada **Emblema** con un equipamiento soberbio. Pero vayamos por partes. Es un coche distinto porque su aspecto dista mucho de lo que se estila en la actualidad. Aunque no llega a las formas de su hermano el **Lancia Thesis** (para nuestro gusto, bastante más atractivo que el **Lybra**), sí que incide en lo mismo, que no es otra cosa que aportar a su conductor cierto aire de elegancia y de sobriedad. Si queréis saber nuestra opinión, la línea del **Lybra** peca un poco de impersonalidad, precisamente lo que le sobra al **Thesis**. Lo miras por fuera y no te dice nada, pero quizá ahí esté su atractivo. El comprador de este coche no desea un vehículo llamativo, y lo que realmente busca está de puertas hacia dentro. Una vez dentro las cosas cambian. De la sobriedad exterior hemos pasado al lujo. Los asientos, con regulación eléctrica de serie, son todo comodidad, ni demasiado duros ni demasiado blandos, y prometen sujetarnos bien durante largos trayectos sin que se resienta nuestra espalda. A los múltiples reglajes de éstos hay que sumar la accesibilidad a toda la instrumentación, especialmente a la consola central, que es la «isla tecnológica» de un salpicadero en el que prima la discreción. Esta consola alberga los controles de climatización dual, los mandos del radio-CD, del manos libres,del ordenador de viaje y del navegador. El resto, insistimos, es todo sobriedad. No falta de nada y no sobra nada, y no hay concesiones a ningún tipo de estridencia cromática. Los acabados son excelentes, la calidad de los materiales impecable y no se percibe ninguna vibración proveniente de su propulsor diésel. De hecho, y como suele suceder en los diésel de lujo, sólo notaremos que no es un coche de gasolina al arrancar en frío. Una vez en marcha apenas se percibe la diferencia. El motor es el conocido 2.4 JTD *common-rail* del grupo **FIAT**, que ha visto elevada su potencia en la última generación a unos nada despreciables 150 caballos. Fuerza más que suficiente para mover con soltura la casi tonelada y

<El confort de los ocupantes es el principal objetivo>



NAVEGADOR

La facilidad de uso y lo intuitivo del desplazamiento por los menús es la principal cualidad del navegador del **Lybra**. En el haber su excepcional elección de trayectos, y en el debe el retraso en las indicaciones cuando se callejea.



media que pesa el **Lybra SW**. Sin embargo, sí que percibimos ciertas lagunas de motricidad a bajas revoluciones, y habrá que llevar el motor «alegre» si queremos que su respuesta sea contundente e inmediata. Unos consumos contenidos redondean las cualidades de un propulsor más que probado y con una efectividad notable. Pero estas prestaciones indudables chocan con el bastidor del coche. Su tarado de suspensiones es tan blando que se hace prácticamente imposible realizar una conducción no sólo deportiva, sino rápida sin más. Una carretera de curvas es el enemigo público número uno de este coche, ya que su balanceo es tan acusado que en seguida nos quitará cualquier intención de «pilotaje». El **Lybra SW** está pensado para viajar en familia, a alta velocidad si se quiere pero en línea recta y con firme en buen estado. En esas condiciones es imbatible por su ejemplar confort, que transmite la sensación de estar sobre un colchón de aire. Pero alejado de su hábitat, el **Lybra SW** no tiene el aplomo necesario para mantener ese ritmo. Un poco más de dureza en su tarado creemos que no comprometería en exceso su comodidad, pero en cambio sí que ofrecería al conductor mayor sensación de seguridad en condiciones adversas. Pero claro, no nos olvidemos que el **Lybra SW** está pensado para viajar con todos los asientos ocupados, con mucho equipaje y con una comodidad a prueba de viajes largos. Y en eso, es una de las referencias del mercado.





[+] ACABADOS Y EQUIPAMIENTO EXCELENTES
[-] SUSPENSIONES EXCESIVAMENTE BLANDAS

La capacidad del maletero es notable, y su geometría y la facilidad de acceso a él favorece la carga. Se puede transportar sin problemas el equipaje de toda la familia.





CATÁLOGO

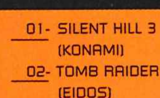
TODOS LOS JUEGOS DE PS2

Catálogo ▮ Los mejores de PlayStation 2 Revista Oficial ▮ Los más vendidos de Centro Mail

TÍTULO	COMPAÑÍA	DISTRIBUIDOR	NÚMERO DE REVISTA	PUNTUACIÓN OFICIAL (SOBRE 10)
007 AGENTE EN FUEGO CRUZADO	007: EA GAMES	007: ELECTRONIC ARTS	12	9.4
007 NIGHTFIRE	007: EA GAMES	007: ELECTRONIC ARTS	24	9.2
18 WHEELER	SEGA	ACCLAIM	11	8.3
4X4 EVO	TAKE 2	PROEIN	07	7.4
ACE COMBAT TRUENO DE ACERO	NAMCO	SONY C.E.	13	9.3
AGASSI TENNIS GENERATION	DREAMCATCHER	VIRGIN PLAY	29	8.4
AGE OF EMPIRES II	MICROSOFT	KONAMI	10	9.1
AGGRESSIVE INLINE	ACCLAIM	ACCLAIM	18	9.3
AIRBLADE	CRITERION	SONY C.E.	12	9.2
ALL-STAR BASEBALL 2003	ACCLAIM	ACCLAIM	17	8.6
ALONE IN THE DARK THE NEW NIGHT...	INFOGRAMES	INFOGRAMES	10	8.4
ALPINE RACER 3	NAMCO	SONY C.E.	25	6.9
APE ESCAPE 2	SONY C.E.	SONY C.E.	24	8.5
ARMORED CORE 2	FROM SOFTWARE	UBI SOFT	07	8.4
ARMORED CORE 2 ANOTHER AGE	FROM SOFTWARE	VIRGIN PLAY	23	7.8
ARMY MEN AIR ATTACK BLADE'S R...	3DO	VIRGIN PLAY	05	8.2
ARMY MEN GREEN ROGUE	3DO	VIRGIN PLAY	04	6.1
ARMY MEN RTS	3DO	VIRGIN PLAY	19	8.0
ARMY MEN SARGE'S HEROES 2	3DO	VIRGIN PLAY	04	8.2
ARTIC THUNDER	MIDWAY	VIRGIN PLAY	13	5.0
ATLANTIS III	CRYO	CRYO	16	6.6
ATV OFFROAD QUADS EXTREMOS	SONY C.E.	SONY C.E.	07	8.5
ATV 2 QUAD POWER RACING	ACCLAIM	ACCLAIM	25	8.8
AUTO MODELLISTA	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	23	9.2
BALDUR'S GATE DARK ALLIANCE	INTERPLAY	VIRGIN PLAY	12	9.4
BATTLE ENGINE AQUILA	ATARI	INFOGRAMES	25	8.3
BEN HUR	MICROIDS	VIRGIN PLAY	26	7.8
BIG MUTHA TRUCKERS	EMPIRE INTERACTIVE	PLANETA	25	8.9
BLACK & BRUISED	MAJESCO	VIVENDI UNIVERSAL	29	7.0
BLADE II	ACTIVISION	PROEIN	22	8.5
BLOOD OMEN 2	EIDOS	PROEIN	15	8.2
BLOOD RAYNE	MAJESCO	VIVENDI UNIVERSAL	29	8.5
BLOODY ROAR 3	HUDSON SOFT	VIRGIN PLAY	06	8.9
BMX XXX	ACCLAIM	ACCLAIM	24	8.8
BRITNEY'S DANCE BEAT	THQ	PROEIN	18	8.5
BURNOUT	CRITERION	ACCLAIM	11	9.2
BURNOUT 2	CRITERION	ACCLAIM	21	9.3
CAPCOM VS. SNK 2	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	11	9.5
CART FURY	MIDWAY	VIRGIN PLAY	08	7.8
CITY CRISIS	TAKE 2	PROEIN	08	7.6
COLIN MCRAE RALLY 3	CODEMASTERS	007: PROEIN	22	9.4
COMMANDOS 2 MEN OF COURAGE	PYRO STUDIOS	PROEIN	20	9.4
CONFLICT DESERT STORM	S.C.I.	PROEIN	21	8.5
CONTRA SHATTERED SOLDIER	KONAMI	KONAMI	26	9.0
CRASH BANDICOOT LA VENGANZA DE...	VIVENDI UNIVERSAL	VIVENDI UNIVERSAL	11	8.5
DAKAR 2	ACCLAIM	ACCLAIM	26	8.5
CRAZY TAXI	SEGA	ACCLAIM	05	8.7
DAVE MIRRA BMX 2	Z-AXIS	ACCLAIM	12	8.1
DARK ANGEL	SIERRA	VIVENDI UNIVERSAL	28	7.8
DARK CLOUD	SONY C.E.	SONY C.E.	10	8.8
DARK NATIVE APOSTLE	HUDSON SOFT	VIRGIN PLAY	17	8.0
DARK SUMMIT	THQ	PROEIN	16	7.9
DEAD OR ALIVE 2	TECMO	SONY C.E.	01	9.0
DEF JAM VENDETTA	EA SPORTS BIG	ELECTRONIC ARTS	29	9.1
DEFENDER	MIDWAY	VIRGIN PLAY	25	8.8
DEUS EX	EIDOS	PROEIN	20	8.9
DEVIL MAY CRY	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	11	9.6
DEVIL MAY CRY 2	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	26	9.1
DINO STALKER	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	20	7.7
DISNEY GOLF	DISNEY INTERACTIVE	ELECTRONIC ARTS	25	8.5
DISNEY'S DINOSAUR	DISNEY INTERACTIVE	UBI SOFT	01	6.9
DR. MUTO	MIDWAY	VIRGIN PLAY	27	7.7
DRAGON BALL Z BUDOKAI	INFOGRAMES	INFOGRAMES	24	9.0
DRAGON RAGE	3DO	VIRGIN PLAY	14	7.0
DRAGON'S LAIR	DIGITAL LEISURE	PROEIN	06	7.4
DRAKAN THE ANCIENTS' GATES	SONY C.E.	SONY C.E.	14	9.3
DRIVING EMOTION TYPE-S	SQUARESOFT	ELECTRONIC ARTS	04	7.9
DROPSHIP UPF	SONY C.E.	SONY C.E.	12	9.0
DUNE	CRYO	CRYO	13	6.4
DYNASTY TACTICS	KOEI	PROEIN	25	8.0
DYNASTY WARRIORS 2	KOEI	ACCLAIM	01	8.6
DYNASTY WARRIORS 3	KOEI	PROEIN	15	8.6
ECCO THE DOLPHIN	SEGA	SONY C.E.	12	7.4
EGGO MANIA	KEMCO	PROEIN	25	8.0
EL LIBRO DE LA SELVA	DISNEY INTERACTIVE	UBI SOFT	04	9.2
EL PLANETA DEL TESORO	DISNEY INTERACTIVE	SONY C.E.	24	8.8
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA COM...	VIVENDI UNIVERSAL	VIVENDI UNIVERSAL	23	8.8
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS...	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	22	9.2
ENDGAME	EMPIRE INTERACTIVE	PLANETA	19	8.0
ENTER THE MATRIX	SHINY	INFOGRAMES	29	9.3
ESTO ES FÚTBOL 2002	SONY C.E.	SONY C.E.	09	9.2
ESTO ES FÚTBOL 2003	SONY C.E.	SONY C.E.	22	9.0
ESPN WINTER SPORTS	KONAMI	KONAMI	13	8.7
ESPN XGAMES SKATEBOARDING	KONAMI	KONAMI	13	8.3
ESPN XGAMES SNOWBOARDING...	KONAMI	KONAMI	13	8.3
ETERNAL RING	FROM SOFTWARE	UBI SOFT	01	8.0
EVE OF EXTINCTION	EIDOS	PROEIN	19	8.5
EVERBLUE 2	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	27	8.6

LOS MEJORES

PlayStation 2 Revista Oficial - España — JULIO 2003



01- SILENT HILL 3 (KONAMI)
02- TOMB RAIDER EADLO (EIDOS)
03- ENTER THE MATRIX (INFOGRAMES)
04- EYE TOY (SONY C.E.)
05- PRIMAL (SONY C.E.)
06- LOS SIMS (ELECTRONIC ARTS)
07- DEVIL MAY CRY 2 (CAPCOM/E.A.)
08- MOTO GP 3 (NAMCO)
09- CLOCK TOWER 3 (CAPCOM)
10- RYGAR (TECMO)

LOS MÁS VENDIDOS

CENTRO MAIL — del 1 al 31 de mayo



01- ENTER THE MATRIX (INFOGRAMES)
02- MOTO GP 3 (SONY C.E.)
03- FINAL FANTASY X (PLATINUM) (KONAMI)
04- SILENT HILL 3 (KONAMI)
05- SPLINTER CELL (UBI SOFT)
06- GTA VICE CITY (ROCKSTAR)
07- GTA II (PRECIO ESPECIAL) (ROCKSTAR)
08- PRO EVOLUTION SOCCER 2 (KONAMI)
09- DEVIL MAY CRY 2 (CAPCOM)
10- FIFA FOOTBALL 2003 (EA SPORTS)

TITULO	COMPAÑÍA	DISTRIBUIDOR	NÚMERO DE REVISTA	PUNTUACIÓN OFICIAL (SOBRE 10)
EVERGRACE	FROM SOFTWARE	UBI SOFT	03	7.8
EXTERMINATION	SONY C.E.	SONY C.E.	05	9.3
F1 2001	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	10	9.0
F1 2002	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	18	8.7
F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	01	9.0
F1 RACING CHAMPIONSHIP	VIDEO SYSTEM	UBI SOFT	03	9.0
F-355 CHALLENGE	SEGA	SONY C.E.	21	7.9
FANTAVISION	SONY C.E.	SONY C.E.	-	8.9
FIFA 2001	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	01	9.0
FIFA 2002	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	10	9.3
FIFA 2003	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	22	9.2
FINAL FANTASY X	SQUARESOFT	SONY C.E.	17	9.7
FIRE BLADE	MIDWAY	VIRGIN PLAY	20	9.0
FISHERMAN'S CHALLENGE	KONAMI	KONAMI	26	8.2
FORMULA ONE 2001	SONY C.E.	SONY C.E.	05	9.2
FORMULA ONE 2002	SONY C.E.	SONY C.E.	25	8.8
FREAK OUT	SWING!	VIRGIN PLAY	08	8.7
FREEKSTYLE	EA SPORTS BIG	ELECTRONIC ARTS	22	8.7
FREQUENCY	SEGA	SONY C.E.	19	8.6
FUR FIGHTERS VIGGO'S REVENGE	ACCLAIM	ACCLAIM	07	8.3
GAUNTLET DARK LEGACY	MIDWAY	007: VIRGIN PLAY	05	8.5
GIANTS CITIZEN KABUTO	INTERPLAY	VIRGIN PLAY	16	8.0
GIFT	CRYO	CRYO	07	7.8
GODAI ELEMENTAL FORCE	3DO	VIRGIN PLAY	11	7.0
GRADIUS III & IV	KONAMI	KONAMI	-	8.5
GRAN TURISMO 3 A-SPEC	SONY C.E.	SONY C.E.	07	9.7
GRAN TURISMO CONCEPT 2002 T-G	SONY C.E.	SONY C.E.	19	9.5
GRAND PRIX CHALLENGE	ATARI	INFOGRAMES	25	8.7
GRAND THEFT AUTO III	ROCKSTAR	PROEIN	11	9.5
GRAND THEFT AUTO VICE CITY	ROCKSTAR	PROEIN	23	9.7
G-SURFERS	MIDAS	VIRGIN PLAY	14	6.2
GTC AFRICA	RAGE	PROEIN	16	7.9
GUILTY GEAR X	SAMMY	VIRGIN PLAY	16	9.3
GUMBALL 3000	S.C.I.	PROEIN	24	8.7
GUNGRAVE	ACTIVISION	PROEIN	25	8.6
GUNGRIFFON BLAZE	GAME ARTS	VIRGIN PLAY	02	8.5
HALF-LIFE	SIERRA	VIVENDI UNIVERSAL	11	9.2
HARD HITTER 2	MIDAS	VIRGIN PLAY	26	7.8
HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	23	9.0
HAVEN	MIDWAY	VIRGIN PLAY	23	9.2
HEADHUNTER	SEGA	SONY C.E.	12	9.2
HERDY GERDY	EIDOS	PROEIN	15	8.5
HEROES OF MIGHT & MAGIC	3DO	VIRGIN PLAY	04	6.6
HIDDEN INVASION	SWING!	VIRGIN PLAY	13	7.1
HITMAN 2	EIDOS	PROEIN	22	9.4
ICO	SONY C.E.	SONY C.E.	14	9.4
INTERNATIONAL LEAGUE SOCCER	TAITO	ACCLAIM	06	8.2
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	KONAMI	KONAMI	01	8.8
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 3	KONAMI	KONAMI	27	8.6
JAK & DAXTER	SONY C.E.	SONY C.E.	11	9.6
JET SKI RIDERS	EIDOS	PROEIN	13	7.6
JIMMY NEUTRON BOY GENIUS	THQ	PROEIN	27	7.7
JURASSIC PARK OPERATION GENESIS	VIVENDI UNIVERSAL	VIVENDI UNIVERSAL	26	9.2
KENGO MASTER OF BUSHIDO	CRAVE	UBI SOFT	04	8.6
KESSEN	KOEI	ELECTRONIC ARTS	01	8.7
KESSEN 2	KOEI	PROEIN	13	8.1
KINGDOM HEARTS	SQUARESOFT	SONY C.E.	22	9.0
KING'S FIELD IV	FROM SOFTWARE	PROEIN	27	7.3
KLONOA 2 LUNATEA'S VEIL	NAMCO	SONY C.E.	11	9.2
KNOCKOUT KINGS 2001	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	02	9.0
KNOCKOUT KINGS 2002	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	14	9.0
KURI KURI MIX	EMPIRE INTERACTIVE	PLANETA	05	8.5
LA FUGA DE MONKEY ISLAND	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	06	9.0
LE MANS 24 HORAS	INFOGRAMES	INFOGRAMES	06	8.5
LE TOUR DE FRANCE	KONAMI	KONAMI	19	8.6
LEGENDS OF WRESTLING II	ACCLAIM	ACCLAIM	25	8.9
LEGION THE LEGEND OF EXCALIBUR	MIDWAY	VIRGIN PLAY	21	7.8
LEGO DROME RACERS	LEGO	ELECTRONIC ARTS	24	7.9
LEGO ISLAND XTREME STUNTS	LEGO	ELECTRONIC ARTS	25	8.8
LOS SIMS	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	24	9.2
LOTUS CHALLENGE	VIRGIN PLAY	VIRGIN PLAY	10	9.0
MAD MAESTRO	FRESH GAMES	PROEIN	16	7.8
MADDEN 2001	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	01	9.1
MADDEN 2002	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	11	9.2
MANAGER DE LIGA 2002	CODEMASTERS	PROEIN	18	8.2
MANAGER DE LIGA 2003	CODEMASTERS	PROEIN	25	8.3
MARVEL VS. CAPCOM 2	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	24	8.9
MAXIMO	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	14	9.2
MAX PAYNE	ROCKSTAR	PROEIN	13	9.2
MDK 2 ARMAGEDDON	INTERPLAY	VIRGIN PLAY	04	7.6
MEDAL OF HONOR FRONTLINE	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	17	9.3
MEN IN BLACK II	INFOGRAMES	INFOGRAMES	20	7.4
METAL GEAR SOLID 2 SONS OF...	KONAMI	KONAMI	13	9.5
METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE	KONAMI	KONAMI	27	9.4
MICROMACHINES	HASBRO	INFOGRAMES	23	7.9
MIDNIGHT CLUB	ROCKSTAR	PROEIN	01	7.8
MIDNIGHT CLUB 2	ROCKSTAR	VIRGIN PLAY	28	9.3
MIKE TYSON HEAVYWEIGHT CHAMP.	CODEMASTERS	PROEIN	17	8.2

Título	Compañía	Distribuidor	Número de revista	Puntuación oficial
MINORITY REPORT	ACTIVISION	PROEIN	25	7.3
MONSTRUOS S.A.	DISNEY INTERACTIVE	SONY C.E.	13	6.4
MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE	MIDWAY	VIRGIN PLAY	25	9.2
MOTO GP	NAMCO	SONY C.E.	03	9.4
MOTO GP 2	NAMCO	SONY C.E.	13	9.4
MOTO GP 3	NAMCO	SONY C.E.	28	9.6
MR. MOSKEETO	FRESH GAMES	PROEIN	16	8.4
MTV MUSIC GENERATOR	CODEMASTERS	PROEIN	06	9.0
MUNDIAL FIFA 2002	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	17	9.0
MX 2002	THQ	PROEIN	10	8.6
MX RIDER	ATARI	INFOGRAMES	11	7.5
NBA 2K3	SEGA SPORTS	INFOGRAMES	26	8.8
NBA HOOPZ	MIDWAY	VIRGIN PLAY	03	8.5
NBA LIVE 2001	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	01	9.2
NBA LIVE 2002	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	11	9.2
NBA LIVE 2003	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	23	9.3
NBA STREET	EA SPORTS BIG	ELECTRONIC ARTS	06	9.0
NBA STREET VOL. 2	EA SPORTS BIG	ELECTRONIC ARTS	28	9.2
NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	21	9.2
NFL 2K3	SEGA SPORTS	INFOGRAMES	27	9.0
NFL QUARTERBACK CLUB 2002	ACCLAIM	ACCLAIM	09	8.6
NHL 2001	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	01	8.4
NHL 2002	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	10	8.6
NHL 2003	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	21	8.8
NHL 2K3	SEGA SPORTS	INFOGRAMES	29	8.6
NHL HITZ 2002	MIDWAY	VIRGIN PLAY	10	8.6
NINJA ASSAULT	NAMCO	SONY C.E.	22	8.0
NO ONE LIVES FOREVER	FOX INTERACTIVE	VIVENDI UNIVERSAL	15	8.0
OFF-ROAD WIDE OPEN	INFOGRAMES	INFOGRAMES	12	8.0
ONI	ROCKSTAR	PROEIN	02	7.6
ONIMUSHA WARLORDS	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	06	9.0
ONIMUSHA 2	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	21	9.3
OPERATION WINBACK	KOEI	VIRGIN PLAY	05	8.9
ORPHEN SCION OF SORCERY	ESP	PROEIN	01	7.5
PAC-MAN WORLD 2	NAMCO	SONY C.E.	26	8.5
PARAPPA THE RAPPER 2	SONY C.E.	SONY C.E.	14	8.5
PARIS-DAKAR RALLY	ACCLAIM	ACCLAIM	09	8.1
PATO DONALD CUAC ATTACK	DISNEY INTERACTIVE	UBI SOFT	-	8.0
PENNY RACERS	TAKARA	VIRGIN PLAY	20	8.9
PETER PAN LA LEYENDA DE...	DISNEY INTERACTIVE	SONY C.E.	15	7.9
PIERRE NODOYUNA Y PATÁN	INFOGRAMES	INFOGRAMES	06	9.3
PIRATES THE LEGEND OF THE...	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	16	8.0
POLAROID PETE	JVC-IREM	VIRGIN PLAY	14	7.8
POLICE 24/7	KONAMI	KONAMI	19	8.5
PORTAL RUNNER	3DO	VIRGIN PLAY	11	8.4
PRIDE FIGHTING CHAMPIONSHIPS	ACTIVISION	PROEIN	27	6.0
PRIMAL	SONY C.E.	SONY C.E.	25	9.4
PRISONER OF WAR	CODEMASTERS	PROEIN	18	8.9
PRO EVOLUTION SOCCER	KONAMI	KONAMI	10	9.3
PRO EVOLUTION SOCCER 2	KONAMI	KONAMI	22	9.3
PRO RACE DRIVER	CODEMASTERS	PROEIN	20	9.3
PROJECT EDEN	EIDOS	PROEIN	10	6.4
PROJECT ZERO	TECMO	VIRGIN PLAY	20	8.8
QUAKE III REVOLUTION	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	04	9.2
RALLY FUSION	ACTIVISION	PROEIN	25	8.1
RALLY CHAMPIONSHIP	S.C.I.	PROEIN	18	8.6
RATCHET & CLANK	SONY C.E.	SONY C.E.	22	9.2
RAYMAN REVOLUTION	UBI SOFT	UBI SOFT	01	8.5
RAYMAN 3	UBI SOFT	UBI SOFT	28	9.2
RC REVENGE PRO	ACCLAIM	ACCLAIM	01	7.5
READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	MIDWAY	VIRGIN PLAY	01	9.0
RED CARD SOCCER	MIDWAY	VIRGIN PLAY	18	8.4
RED FACTION	THQ	PROEIN	05	8.5
RED FACTION 2	THQ	PROEIN	23	9.1
RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	09	9.0
RESIDENT EVIL SURVIVOR 2	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	16	6.5
REZ	SEGA	SONY C.E.	12	8.2
RIDGE RACER V	NAMCO	SONY C.E.	-	9.0
RING OF RED	KONAMI	KONAMI	06	8.3
ROBOTECH BATTLECRY	TDK MEDIACTIVE	TDK	25	8.7
ROCKY	RAGE	PROEIN	24	9.1
ROLAND GARROS 2002	WANADOO	WANADOO	18	9.0
ROLAND GARROS 2003	WANADOO	VIRGIN PLAY	29	8.8
RUGBY	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	07	8.2
RUMBLE RACING	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	06	8.6
RYGAR THE LEGENDARY ADVENTURE	WANADOO-TECMO	VIRGIN PLAY	28	9.3
SALT LAKE 2002	EIDOS	PROEIN	14	8.3
SHADOW HEARTS	MIDWAY	VIRGIN PLAY	14	8.2
SHADOW OF MEMORIES	KONAMI	KONAMI	03	8.4
SHADOWMAN 2ECOND COMING	ACCLAIM	ACCLAIM	16	7.0
SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDER	ACTIVISION	PROEIN	12	8.7
SHIFTERS	3DO	VIRGIN PLAY	19	8.5
SHINOBI	SEGA	SONY C.E.	27	8.3
SHOX	EA SPORTS BIG	ELECTRONIC ARTS	21	9.3
SILENT HILL 2	KONAMI	KONAMI	11	9.2
SILENT HILL 3	KONAMI	KONAMI	28	9.7
SILENT SCOPE	KONAMI	KONAMI	03	8.1
SILENT SCOPE 2	KONAMI	KONAMI	11	7.9
SILPHEED	GAME ARTS	VIRGIN PLAY	03	9.0
SKY ODYSSEY	SONY C.E.	SONY C.E.	05	9.2
SLAM TENNIS	INFOGRAMES	INFOGRAMES	19	8.3
SLED STORM	EA SPORTS BIG	ELECTRONIC ARTS	15	9.0

TITULO	COMPAÑIA	DISTRIBUIDOR	NÚMERO DE REVISTA	PUNTUACION OFICIAL (SOBRE 10)
SLY RACCOON	SONY C.E.	SONY C.E.	24	9.0
SMASH COURT PRO TENNIS TOURN.	NAMCO	SONY C.E.	17	9.2
SMUGGLER'S RUN	ROCKSTAR	PROEIN	-	8.9
SMUGGLER'S RUN 2	ROCKSTAR	PROEIN	12	8.6
SOCOM US NAVY SEALS	SONY C.E.	SONY C.E.	29	9.3
SOLDIER OF FORTUNE GOLD	CODEMASTERS	PROEIN	18	7.6
SOUL REAVER 2	EIDOS	PROEIN	12	8.0
SPACE ACE	DIGITAL LEISURE	PROEIN	06	7.2
SPACE CHANNEL 5	SEGA	SONY C.E.	14	8.3
SPACE RACE	INFOGRAMES	INFOGRAMES	11	8.9
SPIDER-MAN	ACTIVISION	PROEIN	18	9.0
SPLASHDOWN	ATARI	INFOGRAMES	11	9.0
SPLINTER CELL	UBI SOFT	UBI SOFT	28	9.3
SPY HUNTER	MIDWAY	VIRGIN PLAY	09	9.0
SPYRO ENTER THE DRAGONFLY	UNIVERSAL INTERACTIVE	VIVENDI UNIVERSAL	25	7.9
SSX	EA SPORTS BIG	ELECTRONIC ARTS	01	9.1
SSX TRICKY	EA SPORTS BIG	ELECTRONIC ARTS	12	8.8
STAR TREK VOYAGER ELITE FORCE	CODEMASTERS	PROEIN	21	7.1
STAR WARS BOUNTY HUNTER	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	24	9.2
STAR WARS JEDI STARFIGHTER	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	15	9.1
STAR WARS LAS GUERRAS CLON	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	25	8.8
STAR WARS RACER REVENGE	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	15	8.6
STAR WARS STARFIGHTER	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	03	9.2
STATE OF EMERGENCY	ROCKSTAR	PROEIN	15	8.5
STITCH EXPERIMENTO 626	DISNEY INTERACTIVE	VIRGIN PLAY	18	7.8
STREET FIGHTER EX 3	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	03	8.5
STUNTMAN	ATARI	INFOGRAMES	20	9.2
SUB REBELLION	IREM	VIRGIN PLAY	24	8.2
SUMMONER	THQ	PROEIN	01	7.7
SUMMONER 2	THQ	PROEIN	23	8.4
SUPER BOMBAD RACING	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	06	7.2
SUPER BUST-A-MOVE	TAITO	ACCLAIM	01	8.2
SUPER TRUCKS	JESTER INTERACTIVE	ARDISTEL	19	7.7
SUPERMAN SHADOW OF...	ATARI	INFOGRAMES	25	8.9
SURFING H3O	ROCKSTAR	PROEIN	01	7.8
TAZ WANTED	INFOGRAMES	INFOGRAMES	21	8.0
TD OVERDRIVE	ATARI	INFOGRAMES	19	8.3
TEKKEN TAG TOURNAMENT	NAMCO	SONY C.E.	01	9.3
TEKKEN 4	NAMCO	SONY C.E.	21	9.5
TENCHU LA IRA DEL CIELO	ACTIVISION	PROEIN	26	9.3
TERMINATOR DAWN OF FATE	ATARI	INFOGRAMES	22	8.5
TETRIS WORLDS	THQ	PROEIN	20	6.8
THE BOUNCER	SQUARESOFT	SONY C.E.	05	9.2
THE FLINTSTONES VIVA ROCK VEGAS	TOKA	VIRGIN PLAY	05	8.2
THE GETAWAY	SONY C.E.	SONY C.E.	23	9.2
THE MARK OF KRI	SONY C.E.	SONY C.E.	26	8.5
THE MUMMY RETURNS	UNIVERSAL INTERACTIVE	VIVENDI UNIVERSAL	12	7.2
THE SCORPION KING	UNIVERSAL INTERACTIVE	VIVENDI UNIVERSAL	25	7.2
THE SIMPSONS ROAD RAGE	FOX INTERACTIVE	ELECTRONIC ARTS	12	9.0
THE SIMPSONS SKATEBOARDING	FOX INTERACTIVE	ELECTRONIC ARTS	26	7.2
THE THING	UNIVERSAL INTERACTIVE	VIVENDI UNIVERSAL	21	9.1
THEME PARK WORLD	BULLFROG	ELECTRONIC ARTS	01	7.7
THUNDERHAWK OPERATION PHOENIX	CORE DESIGN	PROEIN	10	8.4
TIGER WOODS PGA TOUR 2001	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	04	8.0
TIGER WOODS PGA TOUR 2002	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	15	8.3
TIGER WOODS PGA TOUR 2003	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	23	9.2
TIME SPLITTERS	FREE RADICAL DESIGN	PROEIN	-	7.0
TIME SPLITTERS 2	FREE RADICAL DESIGN	PROEIN	21	9.4
TONY HAWK'S PRO SKATER 3	ACTIVISION	PROEIN	12	9.5
TONY HAWK'S PRO SKATER 4	ACTIVISION	PROEIN	23	9.3
TOP GEAR DARE DEVIL	KEMCO	PROEIN	01	8.0
TOP GUN COMBAT ZONES	TITUS	VIRGIN PLAY	11	7.0
TOTAL IMMERSION RACING	EMPIRE INTERACTIVE	PLANETA	23	7.7
TRACK & FIELD	KONAMI	KONAMI	01	9.1
TUROK EVOLUTION	ACCLAIM	ACCLAIM	21	8.7
TWISTED METAL BLACK	SONY C.E.	SONY C.E.	09	8.2
TWISTED METAL BLACK ONLINE	SONY C.E.	SONY C.E.	29	6.7
TY EL TIGRE DE TASMANIA	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	22	8.8
UNREAL TOURNAMENT	INFOGRAMES	INFOGRAMES	06	8.7
VAMPIRE NIGHT	NAMCO	SONY C.E.	16	7.9
VEXX	ACCLAIM	ACCLAIM	27	9.2
VICTORIOUS BOXERS	EMPIRE INTERACTIVE	PLANETA	10	9.0
VIRTUA COP ELITE EDITION	SEGA	ACCLAIM	24	7.0
VIRTUA FIGHTER 4	SEGA	SONY C.E.	16	9.5
VIRTUA TENNIS 2	SEGA SPORTS	ACCLAIM	23	9.3
V-RALLY 3	INFOGRAMES	INFOGRAMES	18	9.3
WAR OF THE MONSTERS	SONY C.E.	SONY C.E.	27	8.8
WARRIORS OF MIGHT & MAGIC	3DO	VIRGIN PLAY	04	8.2
WDL THUNDERTANKS	3DO	VIRGIN PLAY	06	2.3
WDL WARJETZ	3DO	VIRGIN PLAY	07	4.0
WILD ARMS 3	SONY C.E.	UBI SOFT	25	9.2
WIPEOUT FUSION	SONY C.E.	SONY C.E.	13	9.2
WOODY WOODPECKER	CRYO	CRYO	13	7.8
WORLD RALLY CHAMPIONSHIP	SONY C.E.	SONY C.E.	11	9.3
WORLD RALLY CHAMP. II EXTREME	SONY C.E.	SONY C.E.	23	9.6
WRECKLESS	ACTIVISION	PROEIN	24	8.4
W.W.F. SMACKDOWN JUST BRING IT	THQ	PROEIN	14	8.3
X-MEN 2 LA VENGANZA DE LOBEZNO	ACTIVISION	PROEIN	28	8.6
X-TREME EXPRESS W.G.P.	MIDAS INTERACTIVE	VIRGIN PLAY	27	8.0
XTREME GIII	ACCLAIM	ACCLAIM	08	8.4
X-SQUAD	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	02	7.8
ZONE OF THE ENDERS	KONAMI	KONAMI	04	9.0



...en el próximo número

8 DEMOS JUGABLES



02- Virtua Fighter 4 Evo
DEMO JUGABLE



03- Rygar
DEMO JUGABLE

04- Def Jam Vendetta
DEMO JUGABLE

05- Airblade
DEMO JUGABLE

06- Baldur´s Gate
DEMO JUGABLE

07- Burnout 2: Point Of Impact
DEMO JUGABLE

08- Wipeout Fusion
DEMO JUGABLE

01- Silent Hill 3
DEMO JUGABLE



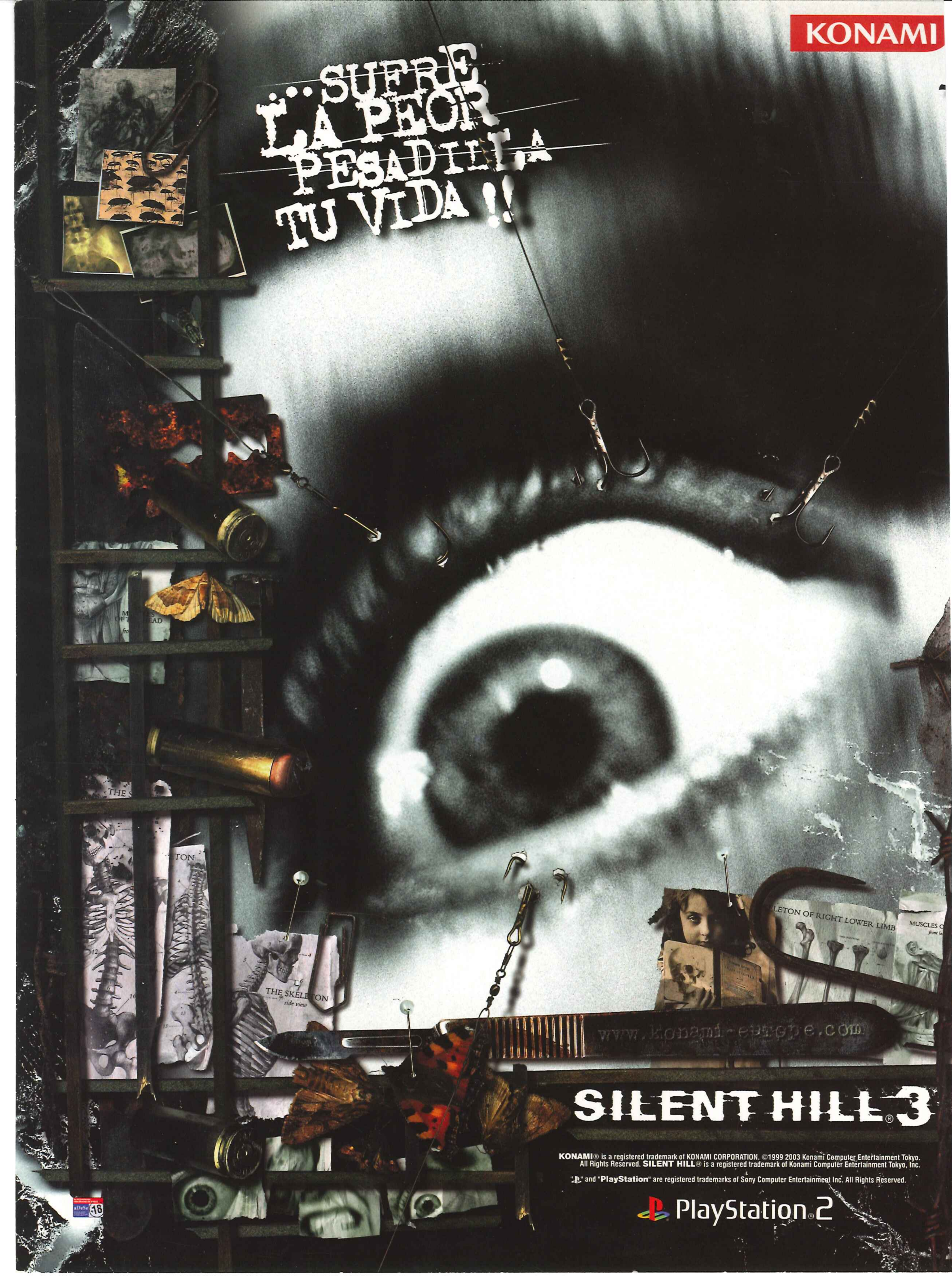
- Jurassic Park: Operation Genesis
- NBA Street Vol. 2
- Trailer Pro Beach Soccer
- SOCOM: U.S. Navy Seals
- The Legend Of Shinobi (the Making Of)
- Silent Hill 3 (canción promocional)

No te pierdas el fantástico DVD-ROM

* El contenido del DVD-ROM puede modificarse por causas ajenas a PlayStation 2 Revista Oficial España



PlayStation®2
EL OTRO LADO
El Doble CD de Rock alternativo y música electrónica, más el DVD VIDEO que estabas esperando.
Con video-demos inéditos de futuros juegos de PS2, la historia en spots de PlayStation y hasta 17 Videoclips de temas incluidos en el disco.
¡Escúchalo hasta reventar!
POD
Good Charlotte
Primal Scream
The Chemical Brothers
Garbage
Cypress Hill
Muse
Him
Jamiroquai
Asian Dub Foundation
Moby
Mirwais
Groove Armada
Fatboy Slim
Ash
Y muchos más...
PlayStation®2
EL OTRO LADO
www.sonymusic.es www.playstation.es
Sony Music Media
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "◆" is a trademark of the Sony Corporation.


KONAMI
¡...SUFRE LA PEOR PESADILLA DE TU VIDA !!
www.konami-europe.com
SILENT HILL® 3
KONAMI® is a registered trademark of KONAMI CORPORATION. ©1999 2003 Konami Computer Entertainment Tokyo. All Rights Reserved. SILENT HILL® is a registered trademark of Konami Computer Entertainment Tokyo, Inc.
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.
PlayStation 2